EDITOPOSTER S.A.
NÚMERO 13
$10.00 MÉX.
$2.50 DLLS

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

FASCÍCULO QUE ENSEÑA LAS TÉCNICAS DEL DIBUJO.

ESPECIAL DE ANIMALES

APRENDE COMO DIBUJARLOS CORRECTAMENTE

LOS NUEVOS DIBUJANTES DE EDITOPOSTER ¡CHÉCALOS!

EDS
erik.eds@gmail.com

¿CUÁNDO FUE LA ÚLTIMA VEZ QUE UNA SERIE TE FASCINÓ?

Déjate atrapar por la animación que ha cautivado a todo el mundo, en esta serie de fascículos de colección que Editoposter te presenta de manera especial para tí

¡A LA VENTA PROXIMAMENTE!

Editorial

LA REVISTA DEL DIBUJANTE
DibujArte

Bienvenidos sean a esta nueva edición de su revista **DibujArte**, permítanme presentarme, soy el nuevo director artístico de la casa editorial encargada de publicar ésta revista, mi nombre es **Carlos Carbajal** y a partir de éste número yo estaré a cargo del contenido de la publicación. La evolución de **DibujArte** está en marcha y varias sorpresas se están preparando para los lectores que fielmente han seguido nuestra trayectoria y también para los nuevos lectores que se vayan integrando en el curso de este año. Como adelanto, puedo decirles que se están planeando clases para diferentes niveles de dibujo, además de pequeños cursos de temas esenciales como perspectiva, composición, ilustración y muchas cosas más, todo con un sencillo lenguaje muy fácil de entender. Dentro del equipo de trabajo, seguiremos contando con la participación de **Juan Carlos Hernández** y se integrarán los hermanos **Isaac** y **Esaú Escorza**, excelentes dibujantes; además seguiremos contando con los textos de **Laura Michel** sobre la formación de escritores, cosa muy importante si tú quieres dedicarte a dibujar historietas; y por supuesto no olvidemos al excelente equipo de diseño. Estamos mejorando para ti, no nos pierdas la pista.

Atentamente
Carlos Carbajal Cuevas.
dibujarte2003@yahoo.com.mx

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores Valdovinos
Director General

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal
Director de Arte

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Juan Carlos Hernández
Clases de Dibujo

Historieta
"Academia Stellar"

Guión
Ignacio Loranca
Dibujo
Juan Carlos Hernández

Portada
Tozani

Colaboradores:
Laura Michel

CONTENIDO

Las tres r's (3a. parte) ...2
Clases de dibujo (animales) ...4
Academia Stellar (6a. parte) ...29
El pizarrón de corcho ...38

COPYRIGHT UTILIZADOS EN **DIBUJARTE # 13. Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en esta ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivos dueños. Son utilizados de manera informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.**
DIBUJARTE *marzo de 2003* Publicada Mensualmente, por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv36@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en **DEBARI SERVICIO EN IMPRESION S.A. DE C.V.** Tel. 85969158 .D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101609160400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2003.**

Las Tres R's del Escritor

Redacción 3a. parte

Por: Laura Michel.

Hola de nuevo. Como recordarán, el ejercicio que hicimos la vez pasada era muy breve: se trataba únicamente de ver qué estaba mal en dos frases dichas por cierta estrella conocida de la farándula mexicana que, por lo visto, tiene bastantes dificultades con su forma de expresarse. Si esperaban que en esta parte les dijera el nombre de esta persona, temo decepcionarlos: como les decía en el número anterior, no queremos problemas. Lo que sí podemos hacer es revisar, nuevamente, las frases. Así que tomen su cuaderno de batalla, o el papel donde hayan hecho su ejercicio, y revisémoslo.
La primera frase era:

- El amor, por más lejos que estés, no te va a alejar de los que amas.

¿Qué es lo que está mal? Veamos. Si observamos con atención, en la frase anterior tenemos dos ideas combinadas en lugar de una; en gramática esto se llama "coordinar" o "subordinar" oraciones. ¿Cuál es la diferencia entre coordinar o subordinar una oración? Fácil: cuando una de las ideas tiene mayor importancia que la otra, la de menor peso está "subordinada" a la primera y puede retirarse de la oración principal sin que ésta pierda más que un toque de significado. En nuestro ejemplo, la idea de menor importancia es "por más lejos que estés". Si la retiramos, nos quedaríamos con lo siguiente.

El amor no te va a alejar de los que amas.
Ahora, si no queremos perder el toque de significado que la idea menor nos da, podríamos ponerla, digamos, al final:
El amor no te va a alejar de los que amas, por más lejos que estés.

Y entonces el error de la frase completa sale claramente a la luz. "El amor no te va a alejar de los que amas... por más lejos que estés"... ¿notamos que la idea es contradictoria, y que las palabras que se repiten provocan un efecto desagradable? Si el amor no te aleja... por más lejos qué estés... de los que amas... ¿podríamos decir entonces que el amor te acerca, por menos cerca que estés, a los que no odias, o algo así? La frase quedaría ininteligible. Ahora, si la persona que pronunció esta frase tuviera un poco más de vocabulario en su haber, podría haber utilizado sinónimos con mucho mejor efecto:
"El amor, por más lejos que estés, no va a separarte de aquellos a quienes quieres".

¿Qué les parece? La cosa cambia, ¿no es así? ¿Obtuvieron opciones parecidas o mejores que ésta en sus respectivos ejercicios?

Ahora vamos con la segunda frase:

Este año yo le deseo a la gente que quiera mucho a la gente y que los perdonen.

El error de esta frase es casi obvio, pero vamos a desglosarlo un poco. En este ejemplo tenemos dos ideas de igual importancia en una misma oración, es decir, una oración "coordinada". Podemos separar perfectamente el significado de cada una.
Este año yo le deseo a la gente que quiera mucho a la gente.
Este año yo le deseo a la gente que(los) perdonen (a la gente).

Y nos damos cuenta de que el error, aquí, consistió en repetir una palabra, y por consiguiente una misma idea. No necesitamos el diccionario de sinónimos para corregirlo; nos basta omitir la palabra que se repite en ambas oraciones y añadir algunas palabras (pronombres, en este caso) donde haga falta.

Este año, yo le deseo a la gente que se quieran y se perdonen.
¿La solución que ustedes encontraron se parece a ésta? Recuerden, puede haber múltiples formas de escribir lo mismo. Lo importante es que todo siga sonando bien y que la claridad de la idea no se eche a perder.
Una creencia común es que los seres humanos comunes y corrientes no tenemos necesidad de coordinar y subordinar oraciones, que esto es un invento de los libros de gramática, y que normalmente hablamos en frases de tres o cuatro palabras. Pero no es así, en absoluto. Si observamos a la gente cuando habla, nos daremos cuenta de que en realidad MUY POCAS VECES utilizamos frases cortas. Nos soltamos hablando en oraciones largas, coordinamos y subordinamos ideas que se nos vienen a la mente, nos equivocamos, nos corregimos y continuamos. Es bueno tenerlo en cuenta cuando tengamos que redactar un guión (más recomendaciones en los siguientes números). Así que, en el primer ejercicio de hoy, probemos combinar oraciones de forma sencilla.

Ejercicio # 4.
Coordinadas y subordinadas.
A continuación se nos presentan tres grupos de dos frases cada uno. Lo que tenemos que hacer es juntarlas en una sola oración. Recuerden que no sólo se trata de poner una frase junto a la otra, sino de revisar si las ideas se repiten y eliminar lo sobrante, y, por supuesto, añadir palabras si hace falta.
1. El gato negro se trepó a la mesa.
El gato negro es un travieso.
2. Le presté a Luigi mi computadora.
La computadora me hace mucha falta.
3. La ropa blanca está lavada y tendida en el patio de atrás.
La ropa blanca es muy cara.

Nuestro resultado tiene que ser solamente tres oraciones. En el próximo número revisaremos.

Aún nos queda decir algo con respecto a la claridad. A todos, supongo, nos gusta que nuestro lector, al saborear nuestras palabras, tenga en la mente una imagen, si no exacta, muy aproximada a la que tenemos nosotros al redactar. Pero nos encontramos aquí con un pequeño problema: Las imágenes visuales son diferentes a las escritas.
Supongamos, por ejemplo, que tenemos esta imagen en la cabeza:

Y que en el papel aparece como "dragón".

Bueno, no está del todo mal. Pero si usamos únicamente la palabra "dragón" para describirla, tal vez nuestro lector acabe imaginándose algo semejante a Fafnir de los Nibelungos, o, si está demasiado perdido, a Bruce Lee.

Ahora, si escribiéramos "cría de dragón"... bueno, el efecto mejora un poco. Tal vez "cría de dragón saliendo del huevo"... sí, mucho mejor.

¿Qué les parece? Un párrafo sobre una imagen visual en nuestra mente puede hacerse terriblemente difícil de redactar si no se le han dado un par de vueltas para que encaje con la imagen escrita. Por supuesto, si la imagen visual no está clara en nuestra mente, el asunto se complica todavía más.
Eh... no estamos muy seguros de qué es... Y nuestro lector difícilmente lo sabrá.

Para resolver esta clase de problemas, les propongo un ejercicio sencillo, que espero que conviertan en disciplina, más que realizarlo sólo una vez

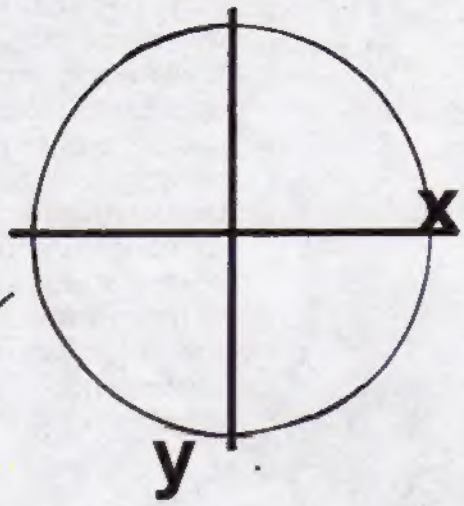
Ejercicio # 5: Como en las películas y en la realidad
Renten alguna película favorita, y mientras la ven, traten de narrarla mentalmente. Vayan describiendo todo lo que ven, los sentimientos de los personajes, los diálogos... y no se olviden de añadir acotaciones (el "-dijo-", "-exclamó-", etc.). Hagan lo mismo cuando vean televisión, cuando caminen por las calles... Acostúmbrense a contarlo todo, a observar detalles, a encontrar palabras que queden con las imágenes que tienen en los ojos. Esto ayuda muchísimo para poner las historias en el papel. Recuerden que el secreto radica en educar la mente.

¡Hola amigos!, sean bienvenidos una vez más a sus clases de dibujo, les aseguro que ésta vez, serán verdaderamente salvajes...

DIBUJO DE ANIMALES

Bueno, ni tanto, en esta ocasión estudiaremos el dibujo de animales, el cual no difiere mucho del de la figura humana, y si no me crees, checa en la siguiente página la forma de dibujar la cara de un perro.

EL PERRO

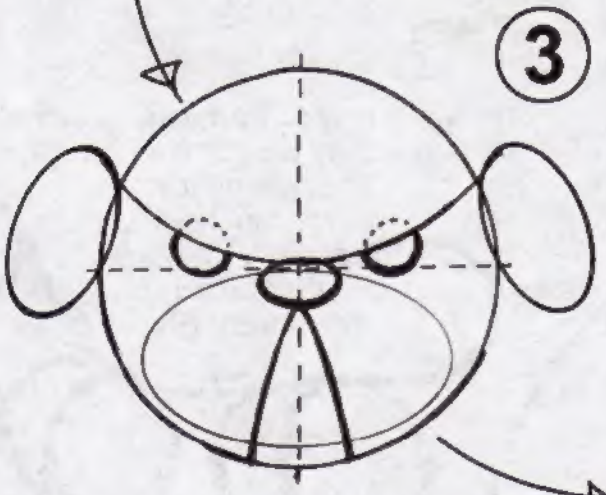


1

Traza primero un círculo y segméntalo en cuatro con los ya famosos ejes X, Y. Esto definirá el espacio de la cara.

2

Traza sobre el eje X una línea curva, como si fueras a hacer otro círculo y bajo el mismo eje traza un óvalo horizontal, éste último define el hocíco y la línea anterior define la frente.



3

Ahora, con la ayuda de pequeños óvalos, ubica los ojos, la nariz y las orejas de nuestro perro a partir de los mismos ejes y sobre las figuras trazadas, tal como lo muestra el ejemplo. Checa que todo responde a una proporción y a un equilibrio.

4

Por último define los rasgos del perro, a manera de establecer su raza

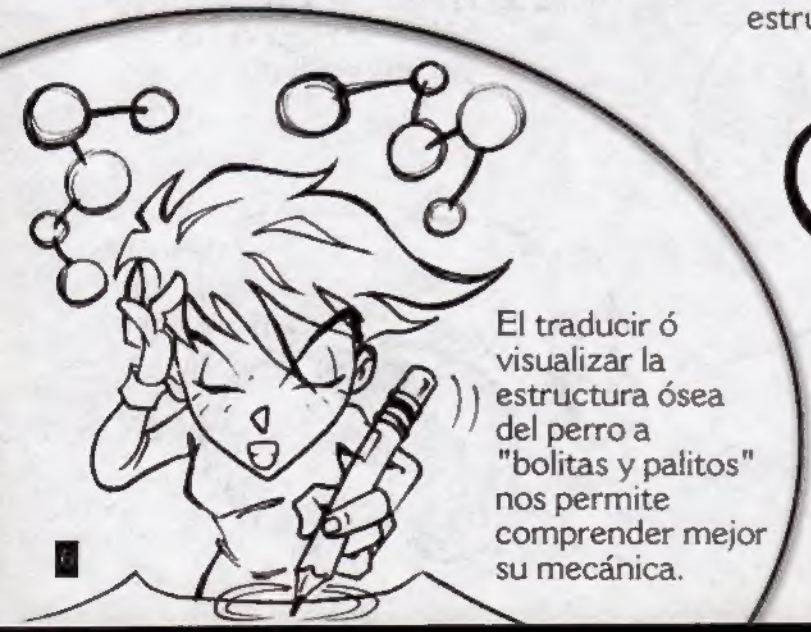
1

En este ejemplo, el semblante del perro corresponde a la mecánica de su esqueleto.

A muchos dibujantes les choca trabajar el dibujo de animales, debido a su estructura ósea que es más compleja, al igual que su mecánica. En el caso de los perros, su estructura define no sólo su mecánica, sino también sentimientos y emociones propias de los mejores amigos del hombre.

2

La estructura ósea del perro es muy distinta a la del humano. El cuerpo es soportado por cuatro patas y no dos; el cráneo es alargado y en conjunto puede mostrar ciertas diferencias de acuerdo a la raza.

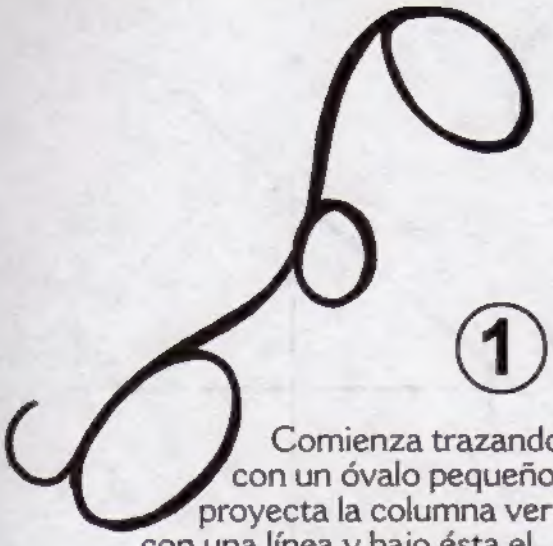


El traducir ó visualizar la estructura ósea del perro a "bolitas y palitos" nos permite comprender mejor su mecánica.

Checa que hemos traducido la compleja estructura ósea del perro a una composición de bolitas y palitos mucho más sencilla, ésto para facilitar su comprensión.

3

¿Qué?, ¿vamos muy rápido?, pues buzos caperuzos que 'ai les va de nuevo el mismo ejemplo pero desglosado.



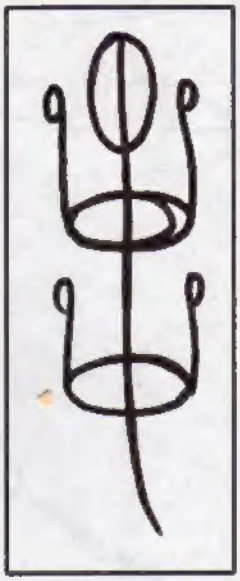
1

Comienza trazando la cabeza con un óvalo pequeño, de éste, proyecta la columna vertebral con una línea y bajo ésta el cuerpo con otro óvalo pero más grande

2

Continúa con las patas del perro, traza en los extremos del óvalo grande, óvalos verticales y proyecta de ellos líneas serpentinas que terminen en óvalos mucho más pequeños. Si lo notas, estos trazos te darán la pauta para el pecho y trasero de nuestra mascota.

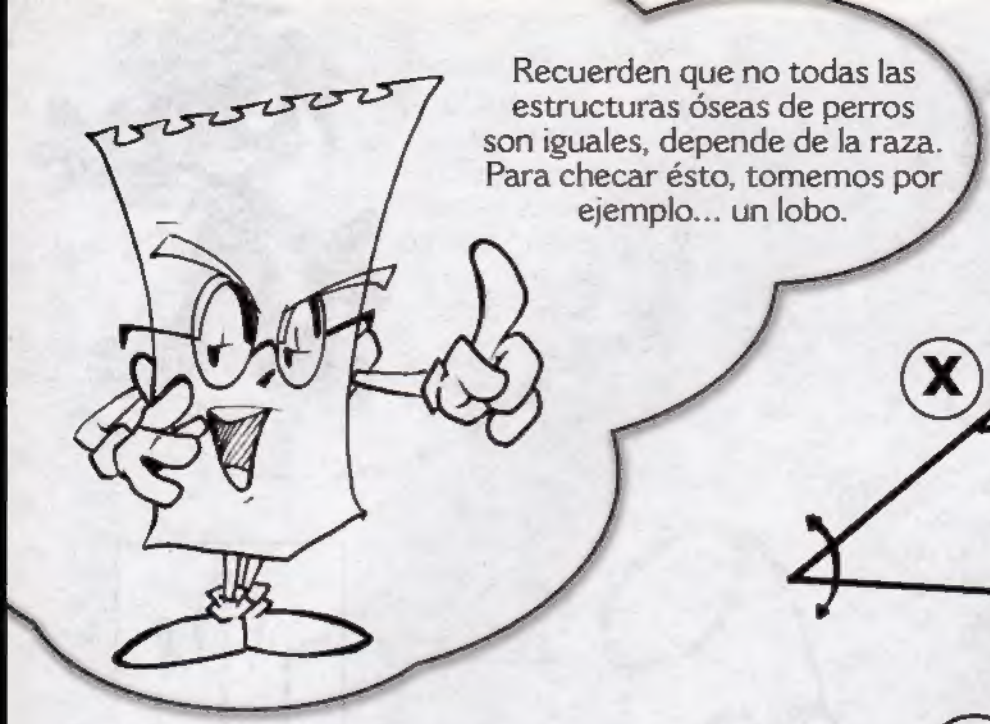
O visto de frente

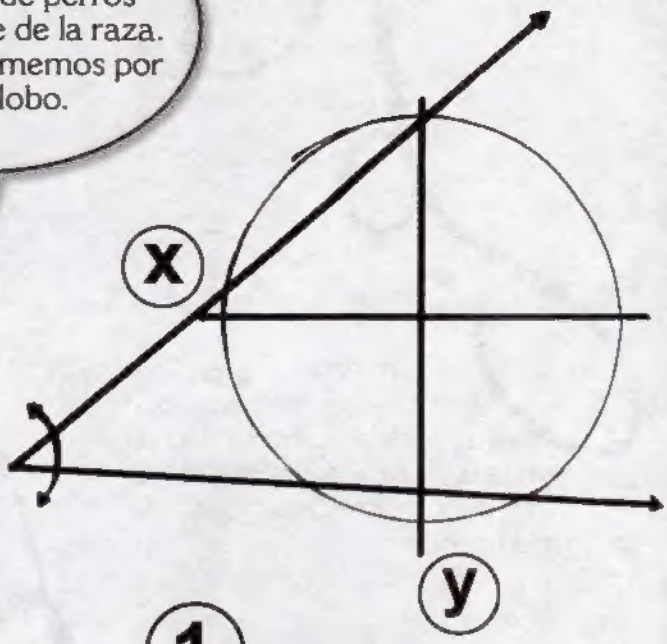


Moviendo esta misma estructura, podrás apreciar el cuerpo del can en diversas perspectivas, como visto por arriba.

Siguiendo ahora esta estructura de bolitas y palitos define su silueta, es decir, su volumen. Aquí es donde puedes designar la raza.

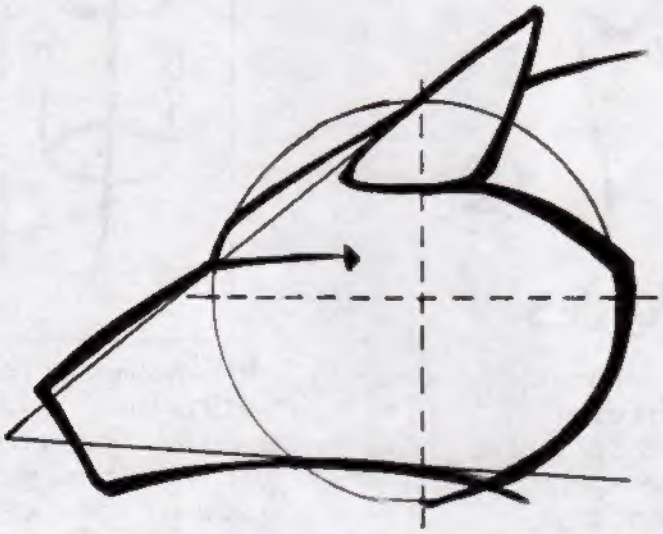
3





1

Tracemos primero un círculo segmentado en cuatro y traza sobre éste un triángulo, tal como se muestra, entre los ejes X, Y.



2

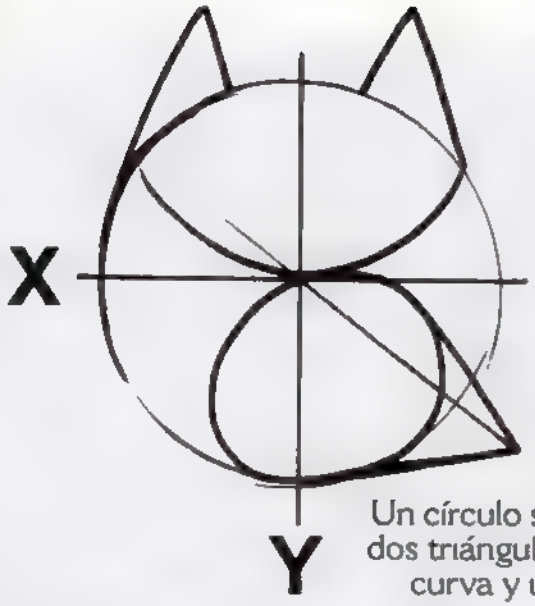
Este triángulo les permitirá situar el perfil de un lobo, que es más alargado, simétrico y por lo regular con las orejas hacia atrás.

3

Termina definiendo los detalles que lo caracterizan, como el pelo más encrespado, los ojos con toque maligno y orejas largas y puntiagudas. Recuerda que los lobos son animales salvajes, por lo tanto más robustos y feroces.

a) Para dibujar nuestro lobo de frente, tracemos el respectivo círculo, pero esta vez con una línea curva sobre el eje X y que éste forme un triángulo hacia abajo, tal como se muestra.

b) Aquí aplican los mismos elementos estéticos que le dan a un lobo su ferocidad y elegancia, traza los ojos sobre la línea curva y verás que el resto es pan comido.



Un círculo segmentado, dos triángulos, una línea curva y un cono...

A

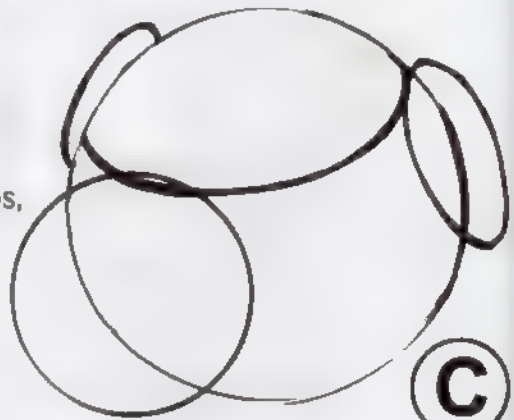
El perro es el mejor amigo del hombre, así que debes aprovechar esta proximidad para aplicarte en la percepción de sus movimientos.

B

Nos dan como resultado un can de hocico afilado y robusto, como un lobo o un malamut

La percepción es la forma particular e individual de apreciar tu entorno, y ésto se refiere a que debes observar muy bien a tus mascotas, estudiar sus características servirá para comprender mejor lo que aquí hemos explicado. Notarás que hasta sus más pequeñas diferencias se traducen al sistema de bolitas y palitos.

Un círculo, dos óvalos, una línea curva y un círculo más pequeño...



C

D

Nos permiten construir un perro de hocíco chato y agresivo, como un Pit Bull.

LAS "MATAPERROS"

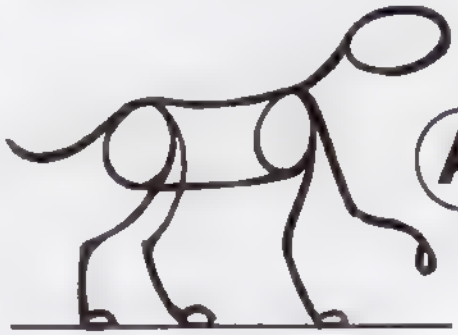
Debes abrir muy bien los ojos a todo lo que te rodea, pues aquí no te inventamos nada, sólo traducimos la realidad a un sistema geométrico que te facilite su comprensión; como en el caso de las estructuras caninas que difieren con la raza. Esto notarás si observas con atención a los perros que se te crucen en el camino.

1

Como ya hemos dicho, un lobo es más robusto y agresivo, ésto se puede construir desde el sistema geométrico de bolitas y palitos, checa como las bolitas son más grandes y anchas.

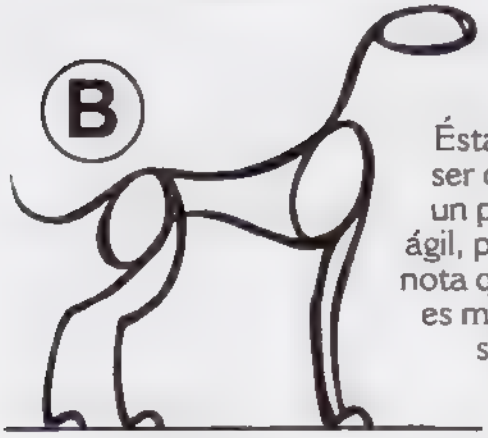
2

Aquí tan sólo se define y detalla sobre el mismo sistema, o sea, que si sigues ésta técnica, no hay pierde.



A

Esta estructura puede corresponder a un perro mediano u ovejero, como un Shnauzer ó un Terrier. Checa que su torso es de forma rectangular.



B

Ésta bien puede ser de un Galgo, un perro veloz y ágil, por lo que se nota que su pecho es más robusto y sus patas son más largas.

C

El Clásico perro eléctrico (corriente), se caracteriza por tener una alzada más o menos grande.

Juega con las estructuras para construir otras razas y diviertete.

¡Vientos! Ahora vayamos con los felinos, que también tienen su chiste a la hora de dibujarse...

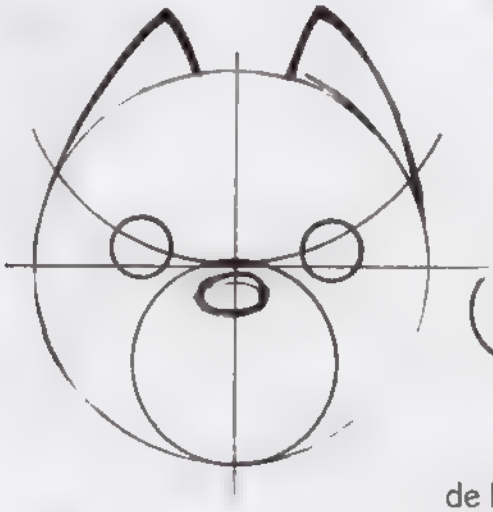
EL GATO

1

Tracemos el círculo segmentado.

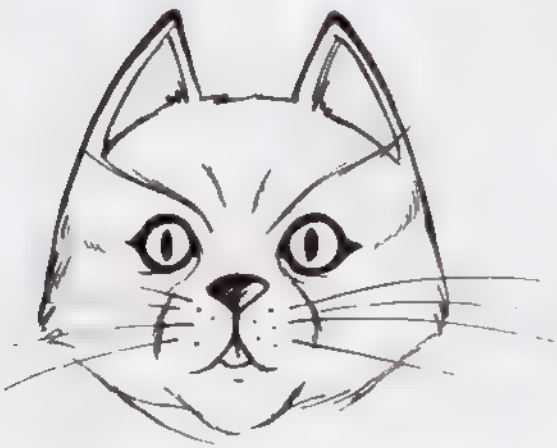
2

Traza sobre el eje X una curva y bajo ésta un círculo más pequeño.



3

A partir de los extremos de la curva traza dos triángulos, entre la curva y el eje X dos círculos pequeñitos para los ojos y entre ellos la nariz.

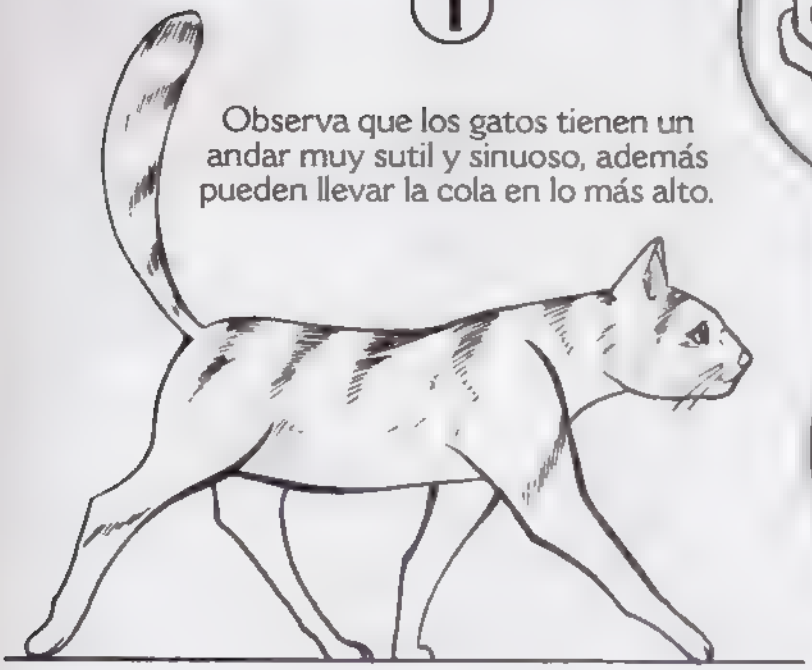


4

por último define y no olvides sus bigotes

1

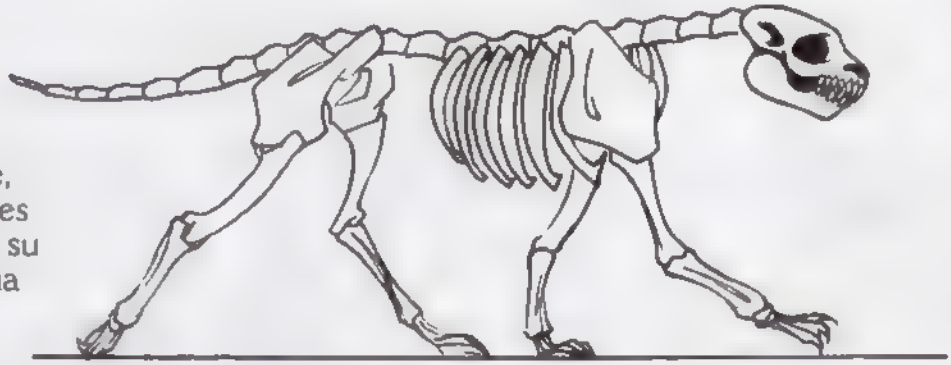
Observa que los gatos tienen un andar muy sutil y sinuoso, además pueden llevar la cola en lo más alto.



Los gatos se caracterizan por ser elegantes y sigilosos, lo que les permite acechar a sus presas...

2

Su esqueleto es muy flexible, lo que les permite ser tan ágiles y a la vez poderosos, visualiza su estructura ósea en un sistema mucho más sencillo...



3

Las bolitas y los palitos, traducen las coyunturas y extremidades a éste sistema geométrico para comprender mejor su dinámica, que sí es algo compleja, por eso te recomendamos practicar éstos trazos, que deberán ser ágiles y ligeros.

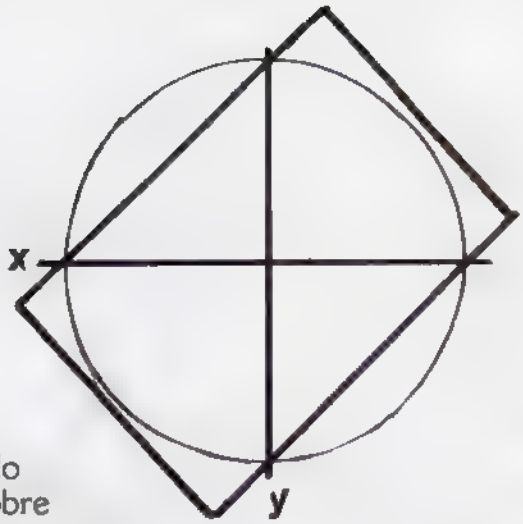
1 Un gato sentadito es, por si sólo, muy elegante y con mucha personalidad, traza primero éste sistema geométrico, checa cómo la columna se delinea con soltura y armonía.

2 Por lo regular los gatos se apoyan sobre sus patas delanteras juntas, lo que les da un semblante muy estilizado.

Delinea suavemente siguiendo con armonía las bolitas y los palitos.

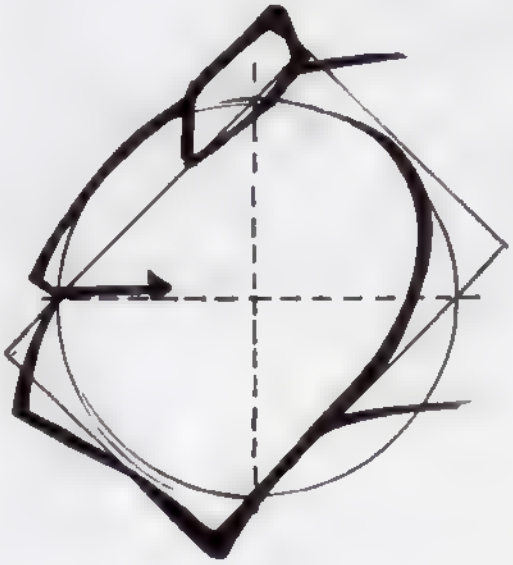
3 Define y detalla al gusto, pero eso sí, siguiendo el sistema geométrico.

¡ Je, je!. Para construir el perfil de un gato más grande debes tomar en cuenta que aunque sean más robustos y hasta toscos, siguen siendo gatos por lo que mantienen su elegancia y sensualidad.



1

Traza un círculo segmentado y sobre éste, traza un rectángulo inclinado, tal y como se muestra en el ejemplo.



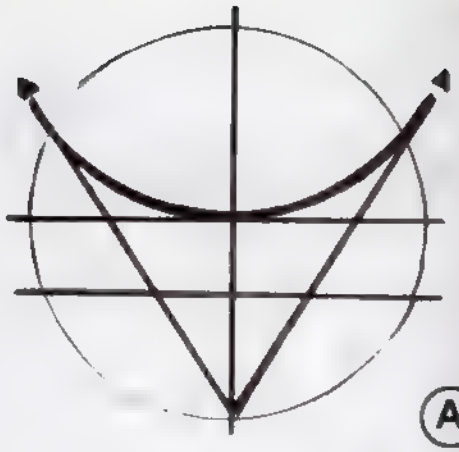
2

Este rectángulo sustentará el contorno de nuestro gato, checa que de éste se proyectan elementos como orejas y fauces.

3

Define el perfil del gato, con elementos característicos de los felinos, como bigotes y ojos estilizados.

Para trazar el frente, basta con trazar el mismo triángulo usado para perros, pero más pequeño dentro del círculo base y repetir los elementos a trazar como orejas, ojos, contornos, boca, etc.



A

B

Define a tu gato, en éste caso tenemos un leopardo, cuyas manchas lo diferencían de otros gatos.

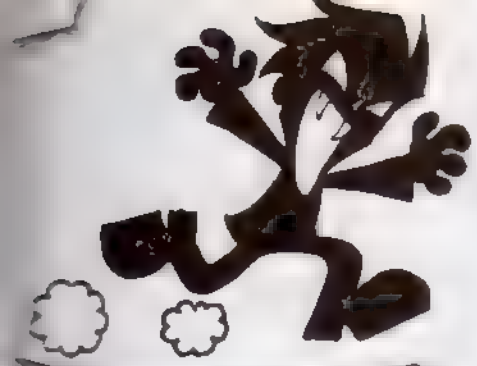
LOS OJOS

Los ojos de un gato son muy representativos, traza en el interior de un círculo segmentado un óvalo vertical.

1

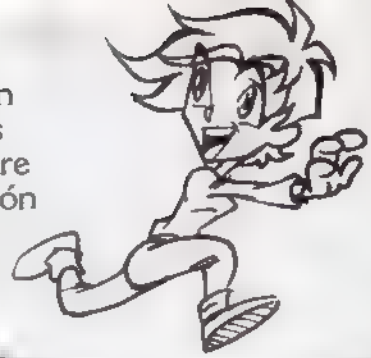
2.- Detalla, pon algunos brillos y verás como el ojo cobra vida y misticismo.

2



¡Aghhh! No podrás escapar...

Todos los gatos son feroces cazadores por lo que se requiere de mucha observación para recrear esa característica tan propia de ellos.



1

La cabeza de un gato doméstico es exactamente igual, en estructura, a la de cualquier gran felino,checa que se comienza con un círculo, una curva sobre el eje X y otro círculo pequeño que funge como boca.

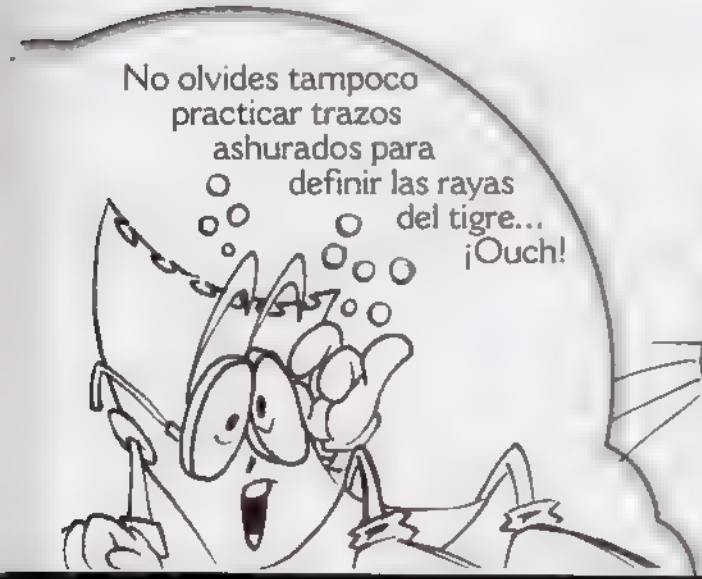
3

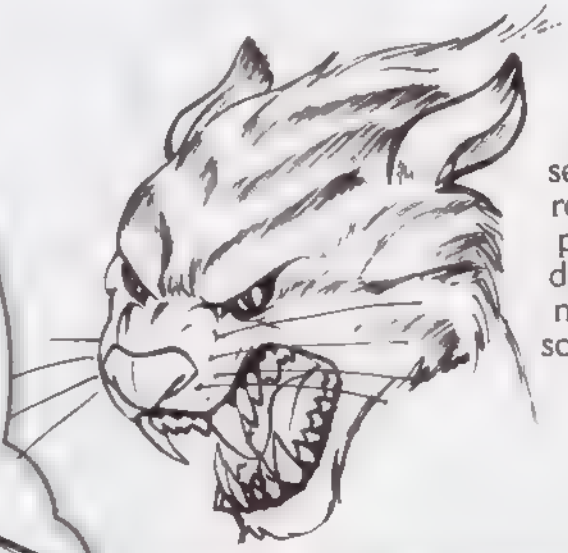
Siguiendo el mismo patrón geométrico, se puede construir ahora la cabeza de un feroz y poderoso tigre.

2

Se definen rasgos representativos del gato doméstico, que son más sutiles y delicados más inocentes, vaya.

No olvides tampoco practicar trazos ashurados para definir las rayas del tigre... ¡Ouch!



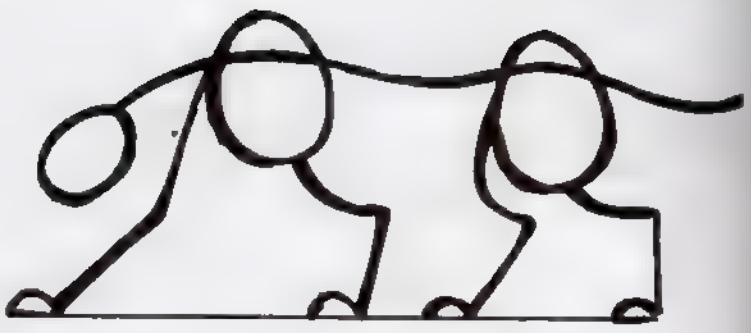


4

Los rasgos no pierden sensualidad ni elegancia, recuerda que son gatos, por lo que te recomendamos solamente trazar más líneas de expresión sobre los ojos y alrededor de la boca, ¡ah! y engrosar los colmillos

La estructura ósea en los felinos es muy variada, depende del entorno en el que vivan y obviamente en las distintas razas de gatos que hay, checa los ejemplos traducidos a sistema geométrico y te darás cuenta...

1

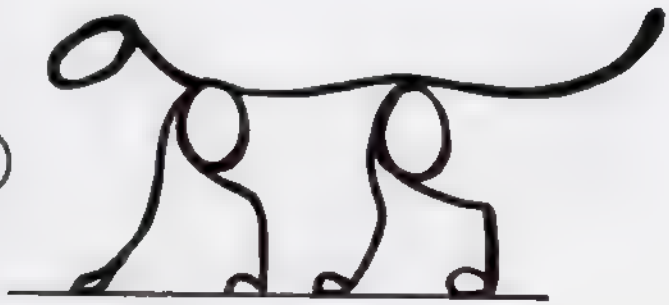


Este esqueleto corresponde al de un león, checa que sus omóplatos, (lomo) son mucho más amplios que las caderas, su cabeza está más agachada y su complexión es la más robusta de todos los felinos

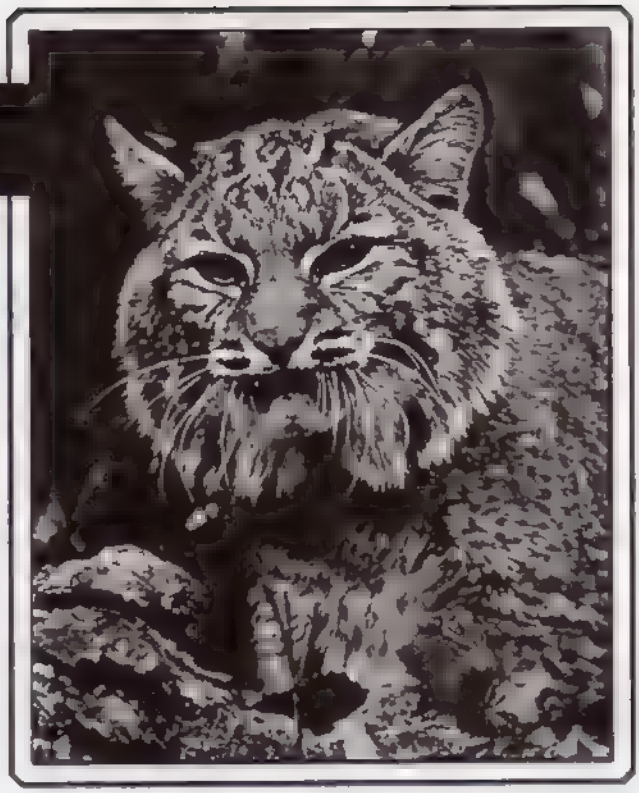
2

Esta es la de un ocelote, un puma pequeño y poderoso de Sudamérica cuyo andar es tímido y sensual a la vez, su estrucutra es un poco más robusta que la del gato doméstico.
Su cola es muy larga.

3



El gato doméstico es el poseedor de la estructura ósea más "simple", sin pretensiones fisiológicas, su andar es tímido o hasta aventurero



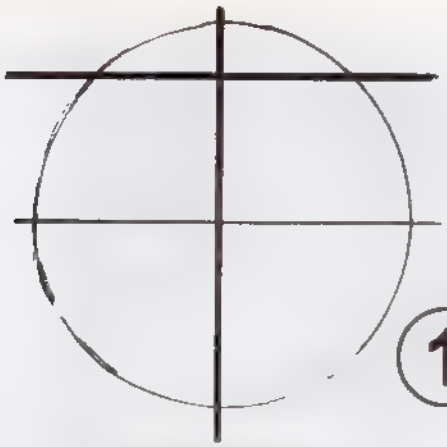
A

En este ejemplo geométrico, trata de checar la versatilidad del Cheeta, el felino más rápido de todos, sus lomos son grandes y sus extremidades muy largas para correr con facilidad. Emplea para este ejemplo un trazo muy delineado y suave, recuerda que es un gato.

B

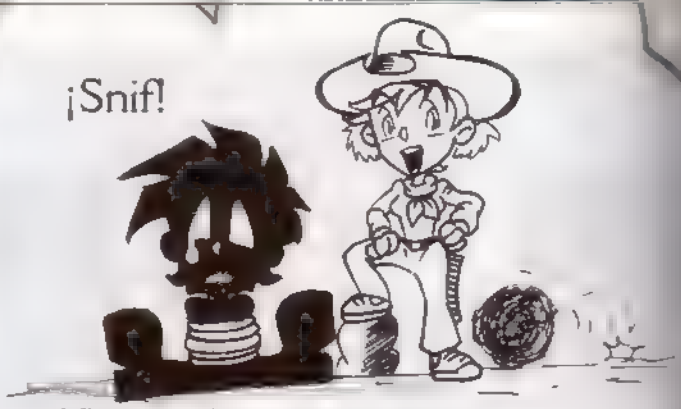
Define sus detalles más representativos como las manchas, nota que su rostro es más fino y de una delicadeza muy pura, no olvides su agilidad.

EL CABALLO

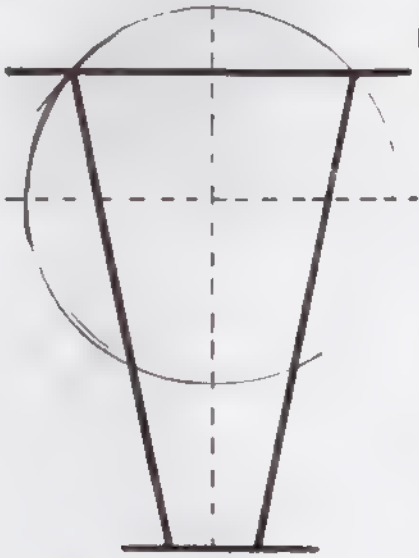


1

Comencemos por trazar nuestro ya famoso círculo segmentado, pero ésta vez sitúa un eje X adicional en su parte superior.

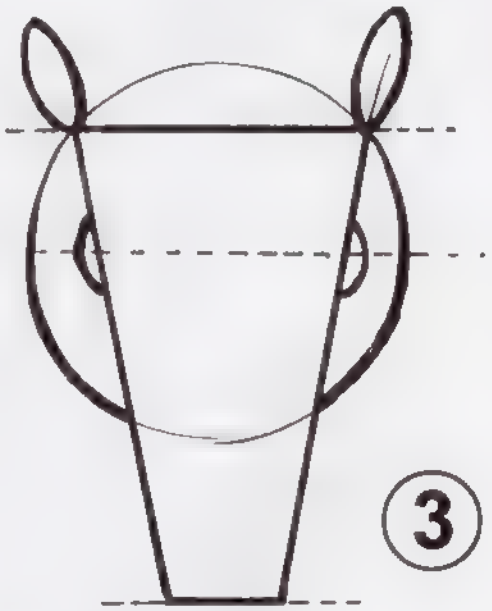


Vientos, ahora chequen todos con atención al animal que, según algunos, es el más complicado para dibujar... el caballo.



2

Proyecta a partir de éste segundo eje una figura trapezoidal hacia abajo, tal y como muestra el ejemplo.



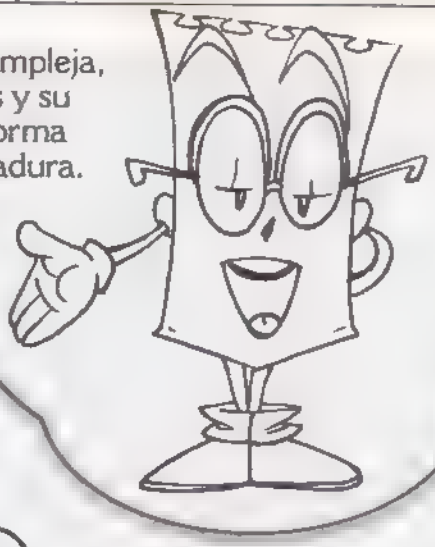
3

Sobre sus vértices superiores ubica con óvalos las orejas, y sobre el eje X los ojos.

4

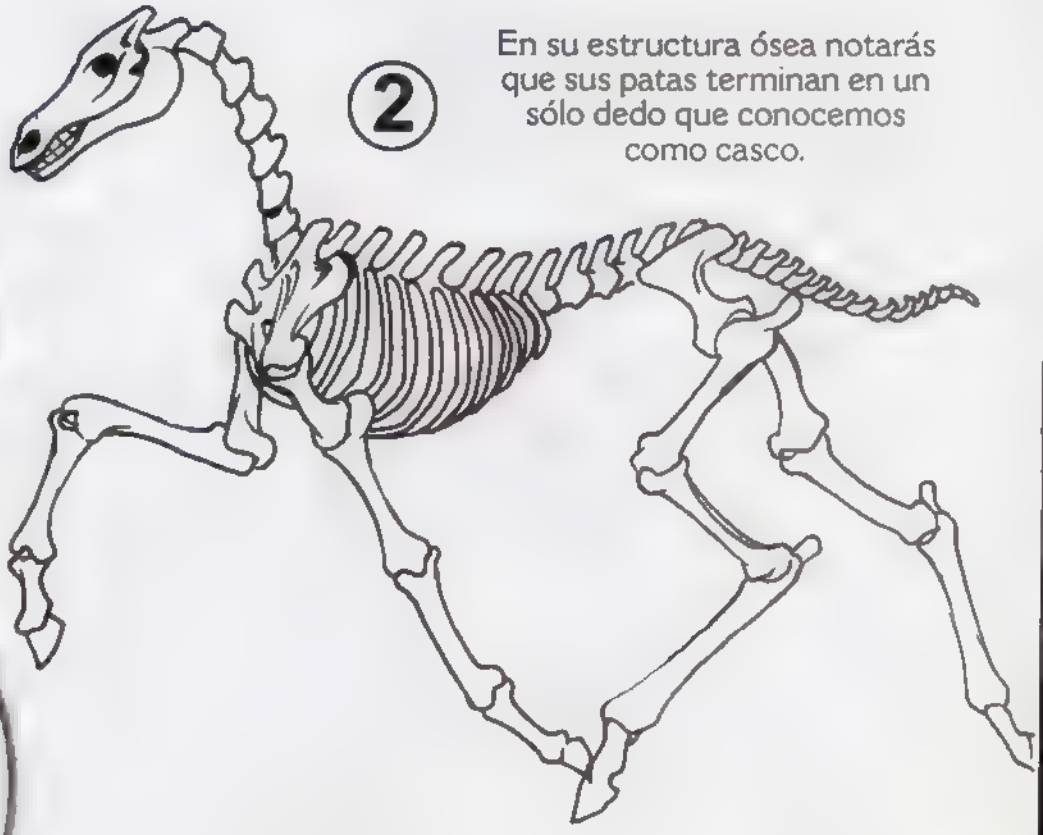
Define de esta manera, sobre el sistema geométrico, los rasgos del caballo. Hocíco alargado, ojos pequeños, nariz amplia y la crin (el pelo).

La estructura ósea del caballo es muy compleja, sus patas son muy versátiles y rítmicas y su columna vertebral está dispuesta de forma serpenteante, por su función de cabalgadura.



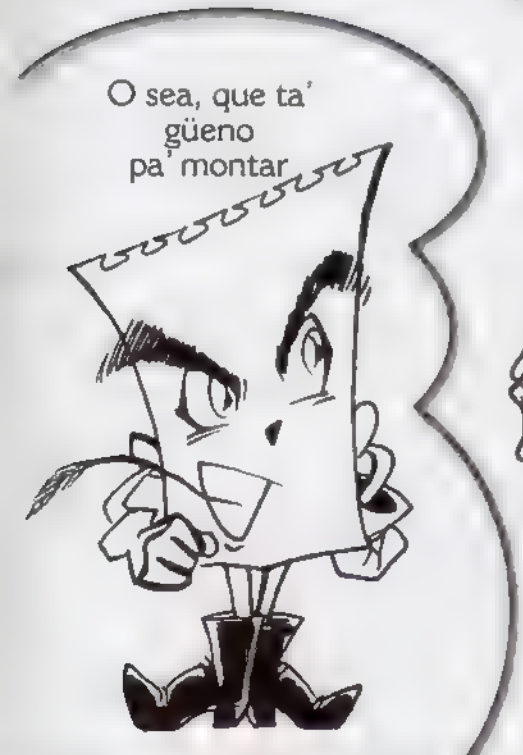
1

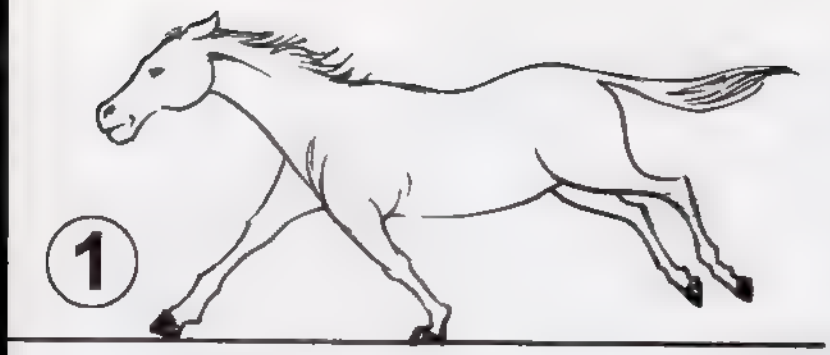
En este sistema geométrico se aprecian las patas, que son largas y que tienen varias articulaciones

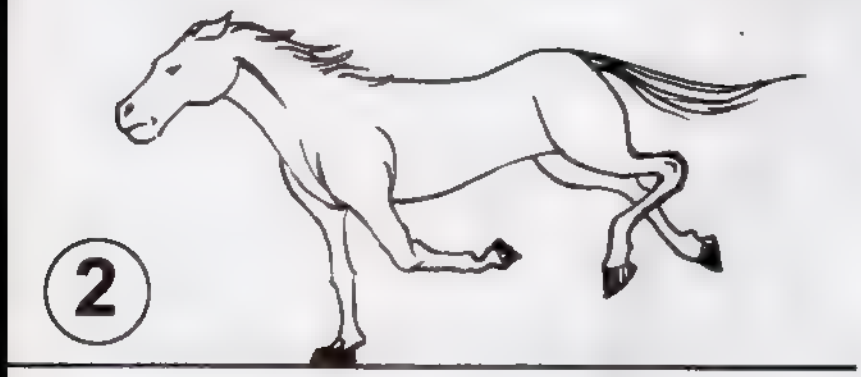


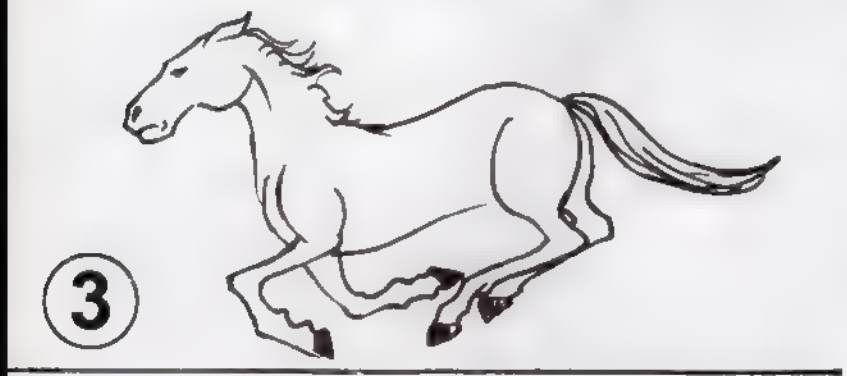
2

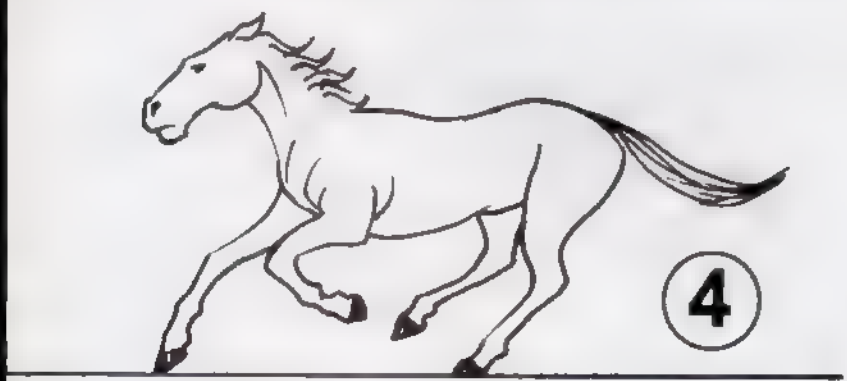
En su estructura ósea notarás que sus patas terminan en un sólo dedo que conocemos como casco.

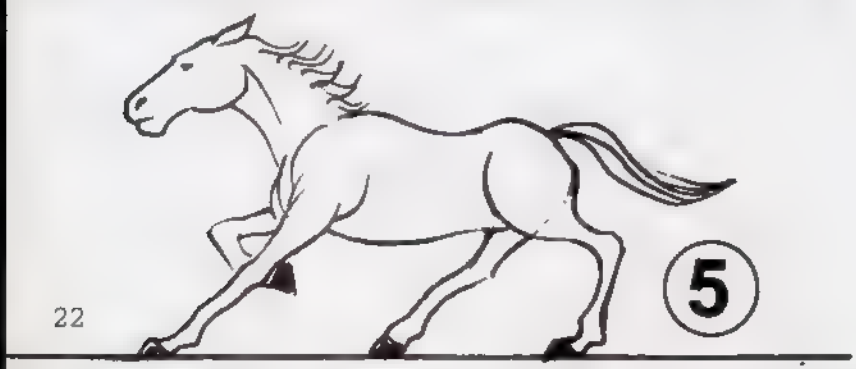












Podríamos dedicar toda una clase al estudio del caballo pero, por el momento le daremos una pequeña revisada para que le pierdan el miedo.

El caballo camina, trota y galopa, aquí te mostramos el movimiento de su cuerpo a galope:

1) Comienza la secuencia de imágenes del caballo en movimiento, checa que el cuerpo del caballo va hacia adelante todo el tiempo.

2) Las patas delanteras son las que soportan el cuerpo mientras que las patas traseras están volando en el aire por el impulso.

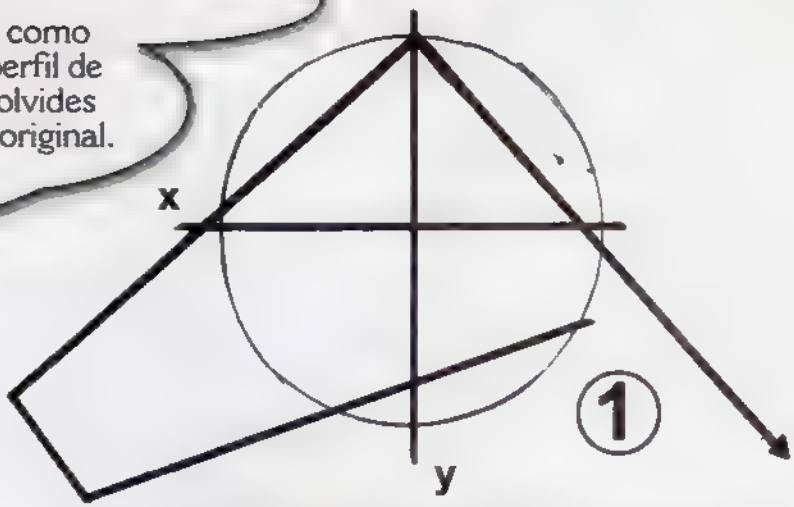
3) Nuestro caballo ya agarró vuelo, checa que por el impulso anterior está flotando en el aire y las patas traseras a punto de tocar el suelo.

4) Las patas soportan la caída del caballo, con la correspondiente sucesión de pasos, ésto es, tras de una pata sigue la otra.

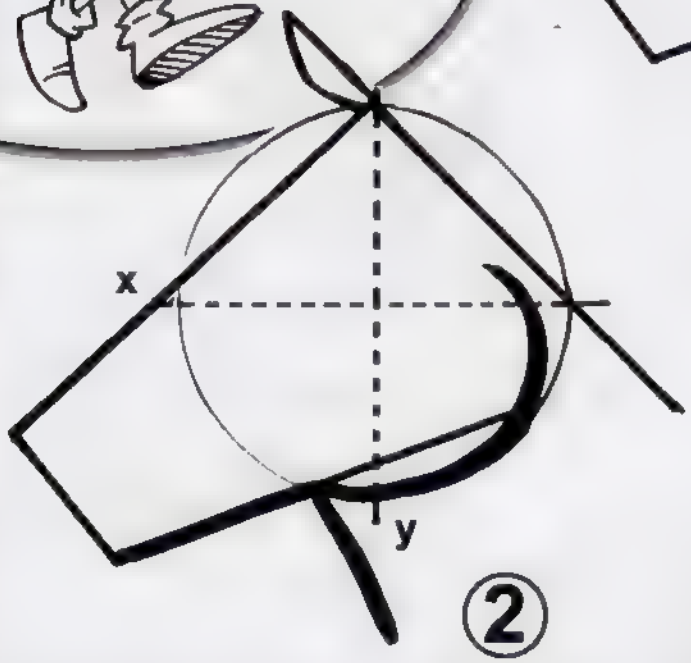
5) Aquí nuestro caballo está casi completamente apoyado sobre el suelo a punto de impulsarse una vez más para repetir la secuencia.

*NOTA: Checa también cómo la crin y la cola reaccionan al movimiento del animal, si no tienes acceso a éste tipo de animales, te sugerimos documentarte de libros o videos ecuestres, hay unos excelentes.

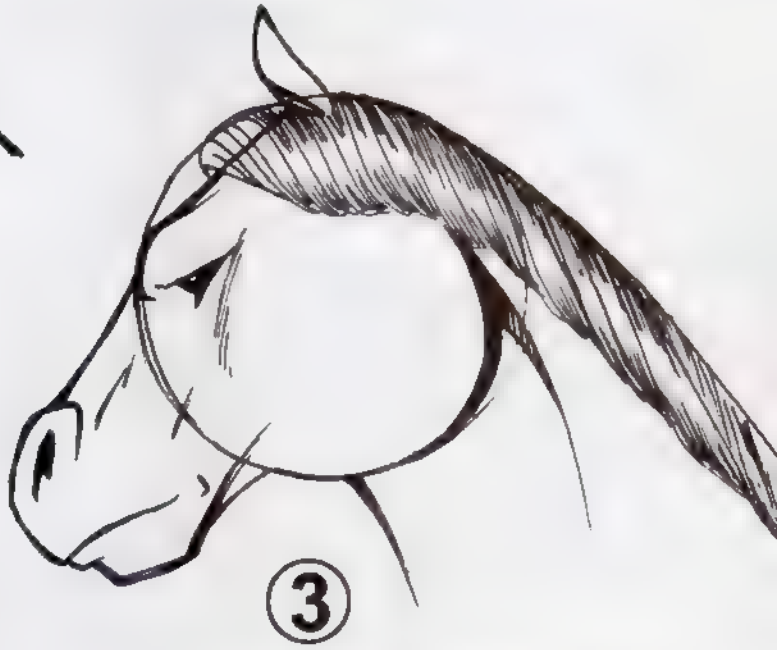
Checa ahora como construir un perfil de equino; y no olvides checar con un original.



Sobre nuestro aclamado círculo traza esta forma trapezoidal que nos dará la base de la cabeza, cuello y crin, de nuestro caballo.



Sigue ahora la misma curvatura del círculo y proyéctala al interior de ésta forma, sobre su vértice superior coloca un óvalo que será la oreja.

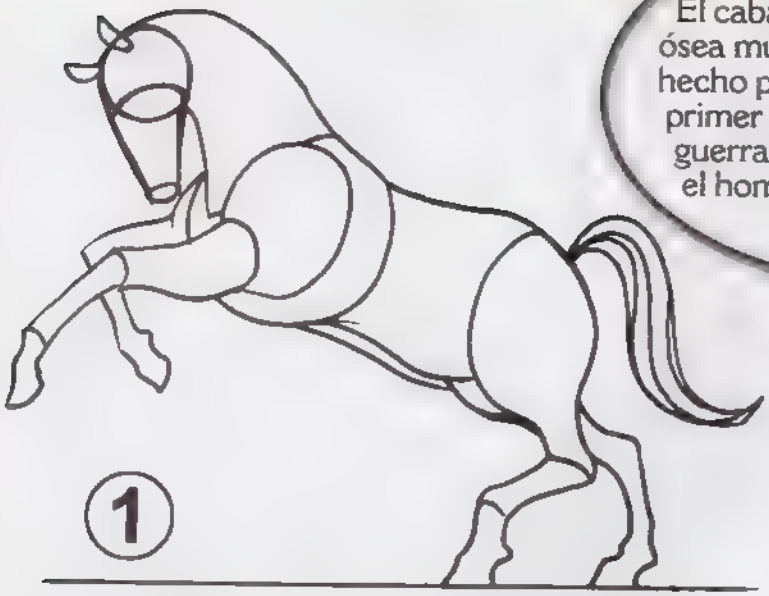


Define y estiliza, ten paciencia, el caballo es algo difícil y lo más probable es que no te salga a la primera pero ejercita dibujando sobre nuestro sistema geométrico su crin, sus ojos pequeños, nariz y boca.

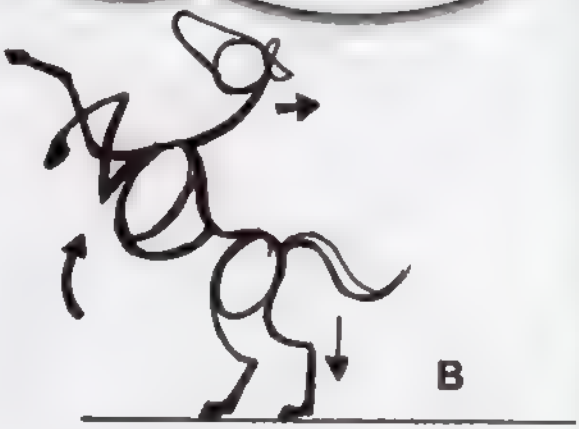
4

Ladea, (como en clases anteriores) el sistema geométrico y verás como se ve un caballo en 3/4

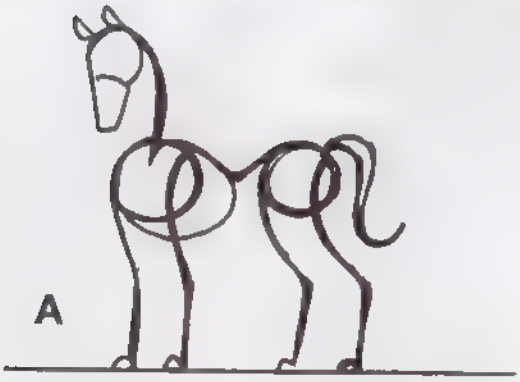
El caballo posee una estructura ósea muy versatil y resistente, hecho por el cual ha sido la primer máquina de guerra utilizada por el hombre.



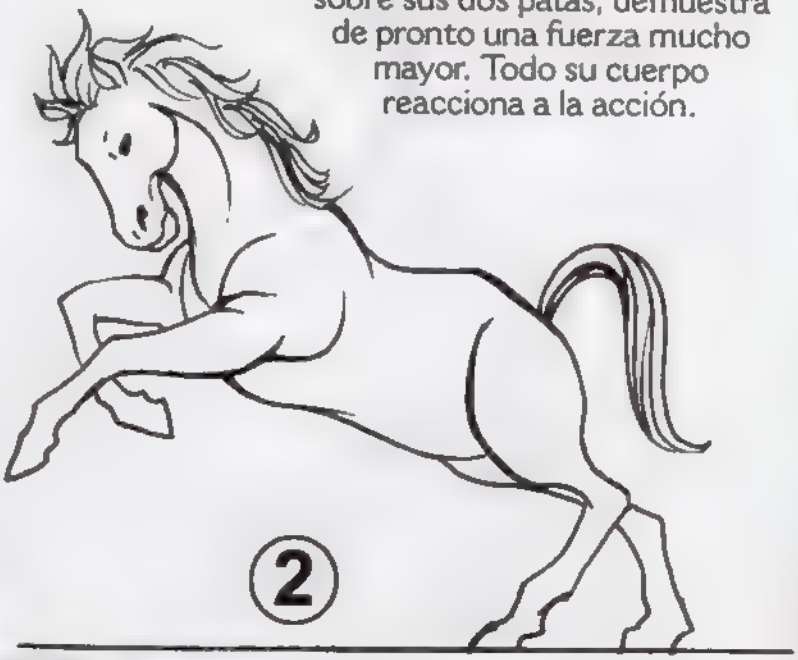
En este ejemplo de óvalos, podemos ver a un caballo levantado en dos patas, apoyado sobre las patas traseras, mientras que las delanteras se mueven aguerridamente.

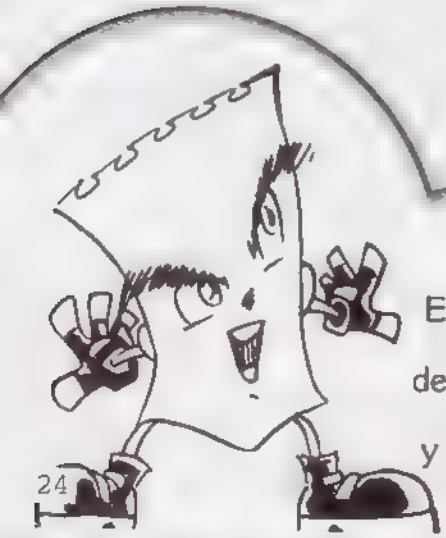


Mientras que al levantarse sobre sus dos patas, demuestra de pronto una fuerza mucho mayor. Todo su cuerpo reacciona a la acción.



El caballo, parado sobre sus cuatro patas, denota cierta tranquilidad y pasividad





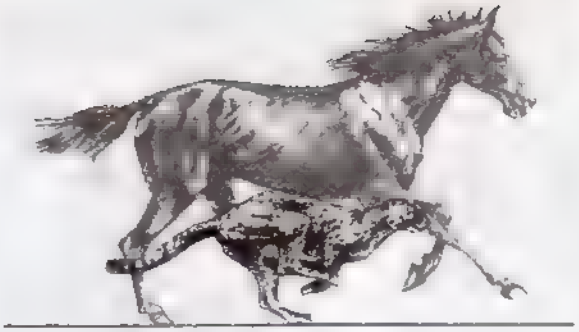
El caballo ha sido y seguirá siendo el protagonista de muchas historias, por eso se le dibuja con respeto y dedicación, éste debe ser elegante y aguerrido.

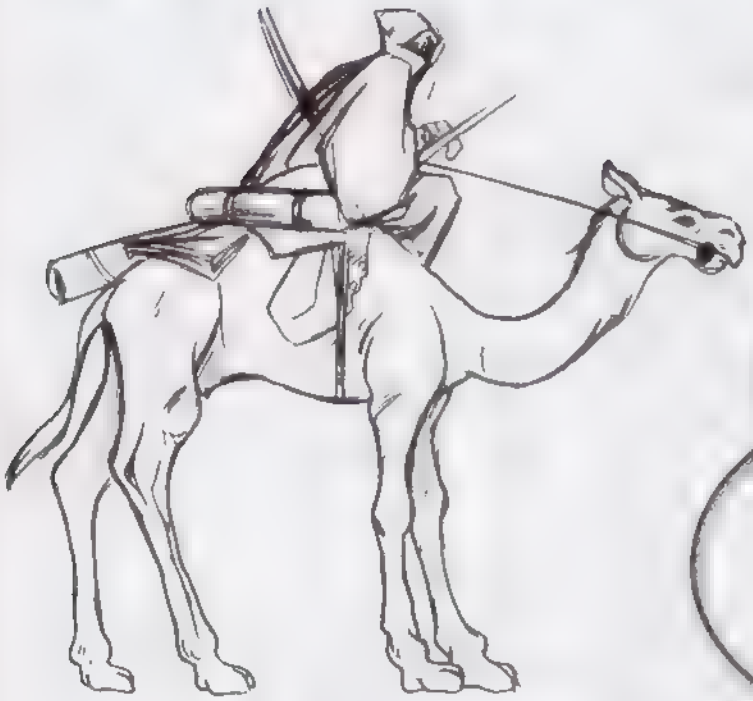
Aquí, el caballo, ya terminado, muestra cómo la crin y hasta la expresión facial reaccionan a la acción, es muy importante que tomes en cuenta éstas y más posibilidades mecánicas a la hora de dibujar.

Así es, el caballo ha sido el compañero del hombre en un sin fin de guerras y eventos que cambiaron el curso de la historia, por lo que existe muchísima documentación sobre él y los valientes guerreros que los montaron.

Ahora, como un pequeño regalo, aquí te dejamos esta ilustración, esperando que les motive a seguir ejercitando el dibujo de animales, pues pueden integrarse muy bien a una buena historia, como lo es El Canto del Mio Cid.

Es momento de despedirnos, no sin antes dejarles un pequeño "catálogo" de animales para dibujar, si observas bien, todos están trazados en base a nuestro sistema geométrico de bolitas y palitos, nomas pa' que no se pierdan en el camino.





Todo, absolutamente todo lo que se mueve bajo este sol, está conformado de figuras geométricas que le dan precisamente ese movimiento, así que pon mucha atención cada que abras los ojos para poder apreciar en toda su magnitud a estos seres.

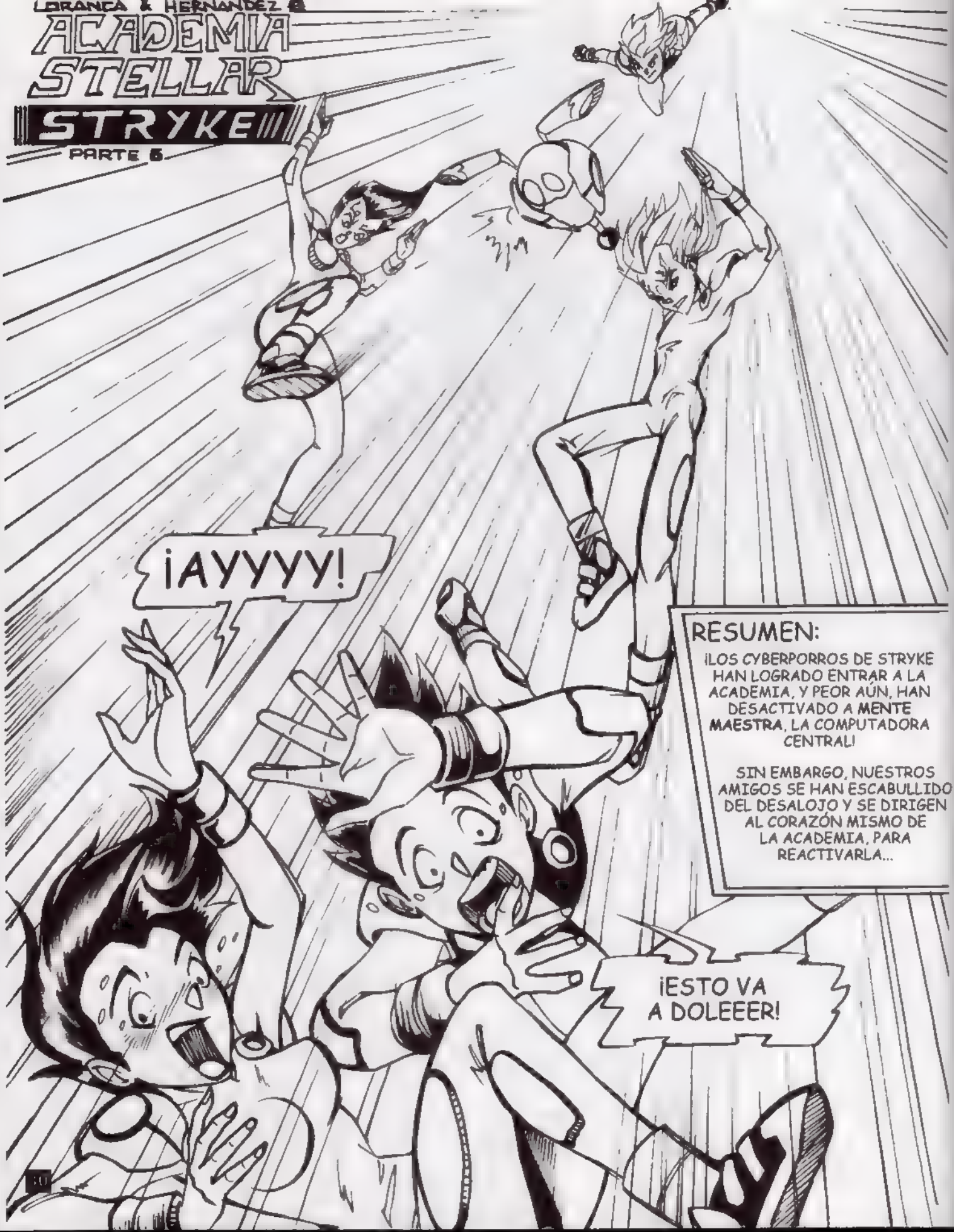
*No olvides mandar tus comentarios, sugerencias y mentadas a la dirección que ya conoces.
¡Hasta la próxima!

LORANCA & HERNANDEZ

ACADEMIA STELLAR

STRYKE

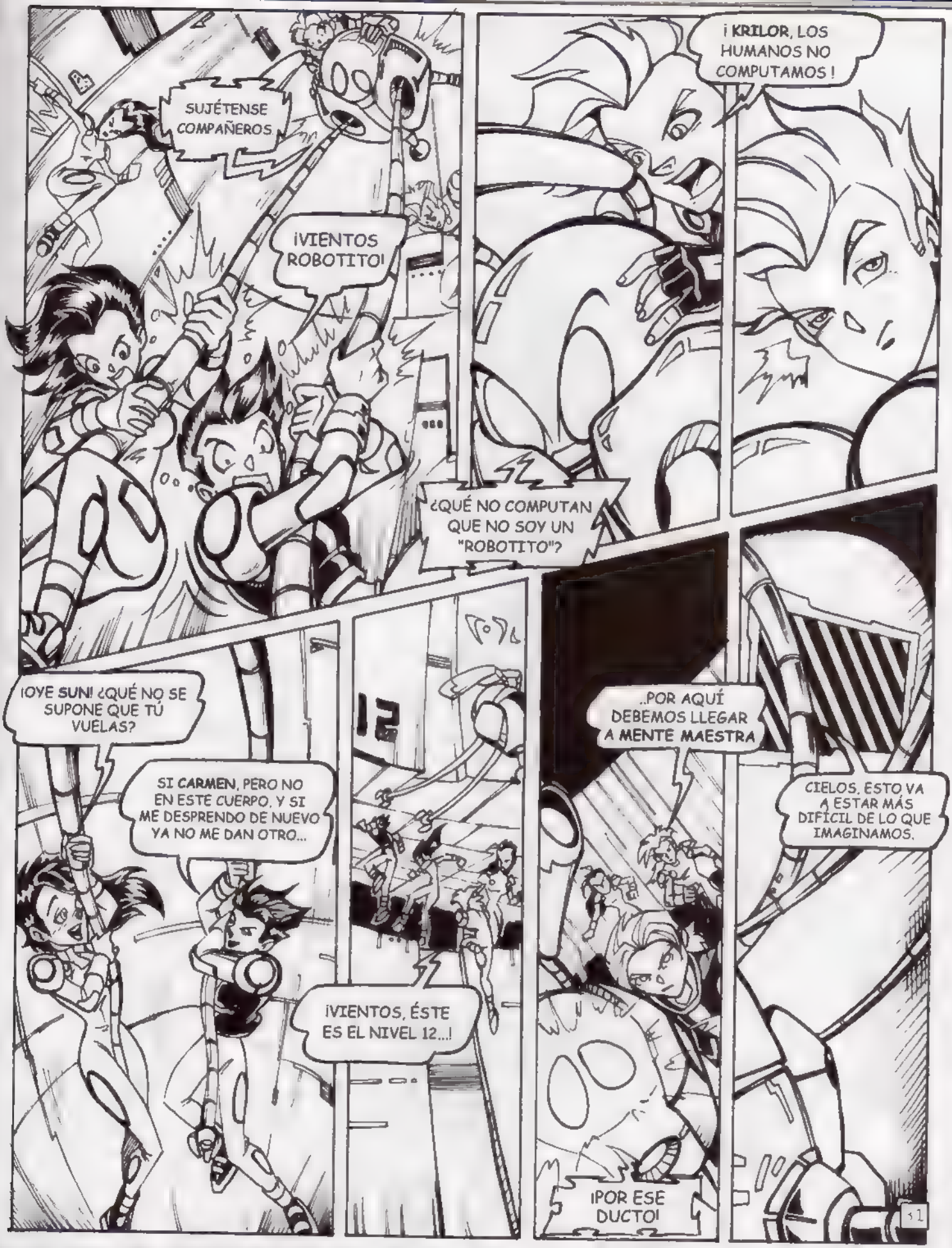
PARTE 5

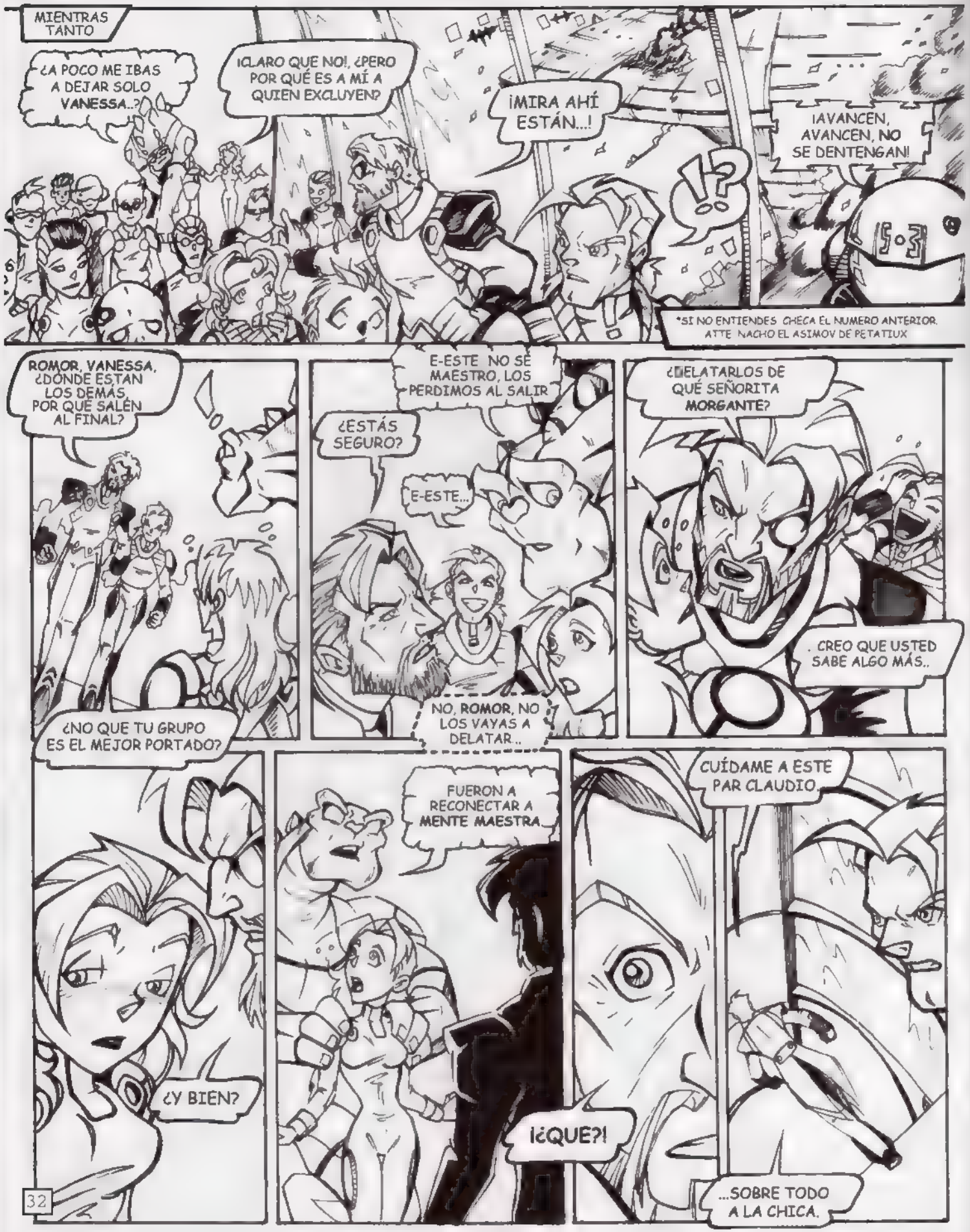


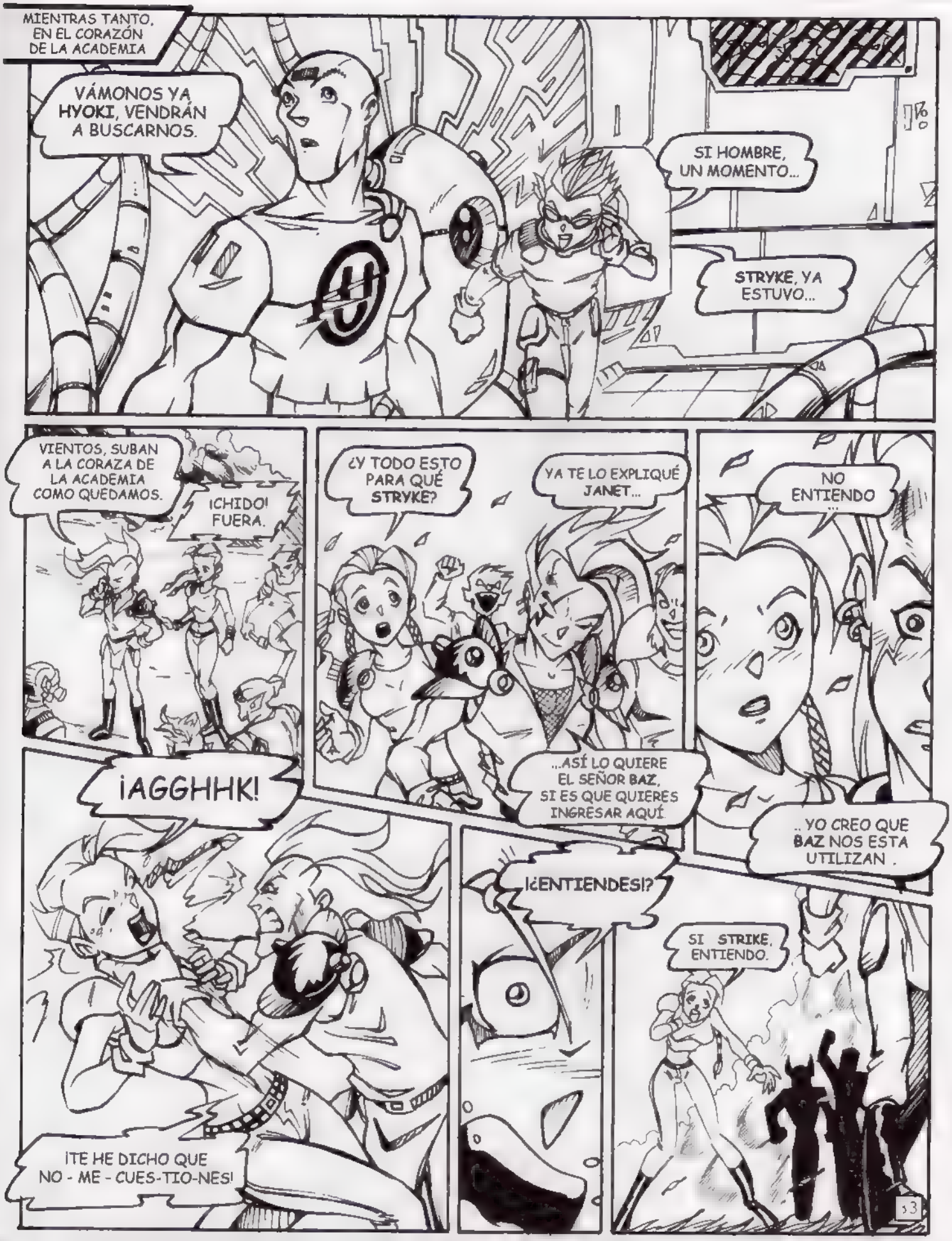
RESUMEN:

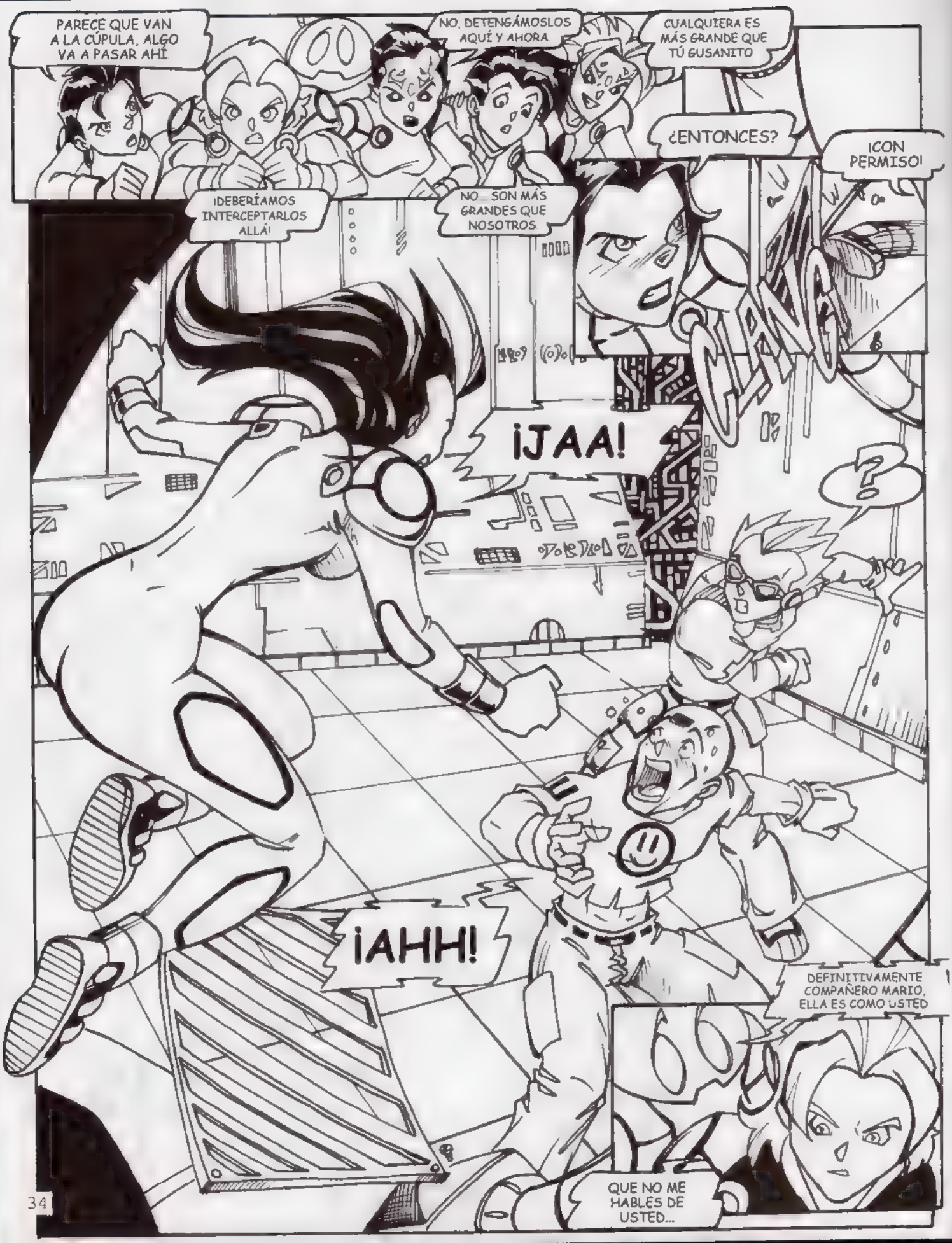
¡LOS CYBERPORROS DE STRYKE HAN LOGRADO ENTRAR A LA ACADEMIA, Y PEOR AÚN, HAN DESACTIVADO A **MENTE MAESTRA**, LA COMPUTADORA CENTRAL!

SIN EMBARGO, NUESTROS AMIGOS SE HAN ESCABULLIDO DEL DESALOJO Y SE DIRIGEN AL CORAZÓN MISMO DE LA ACADEMIA, PARA REACTIVARLA...


SUJÉTENSE COMPAÑEROS
¡VIENTOS ROBOTITO!
¡KRILOR, LOS HUMANOS NO COMPUTAMOS!
¿QUÉ NO COMPUTAN QUE NO SOY UN "ROBOTITO"?
¡OYE SUN! ¿QUÉ NO SE SUPONE QUE TÚ VUELAS?
SI CARMEN, PERO NO EN ESTE CUERPO, Y SI ME DESPRENDO DE NUEVO YA NO ME DAN OTRO...
¡VIENTOS, ÉSTE ES EL NIVEL 12...!
..POR AQUÍ DEBEMOS LLEGAR A MENTE MAESTRA
CIELOS, ESTO VA A ESTAR MÁS DIFÍCIL DE LO QUE IMAGINAMOS.
¡POR ESE DUCTO!

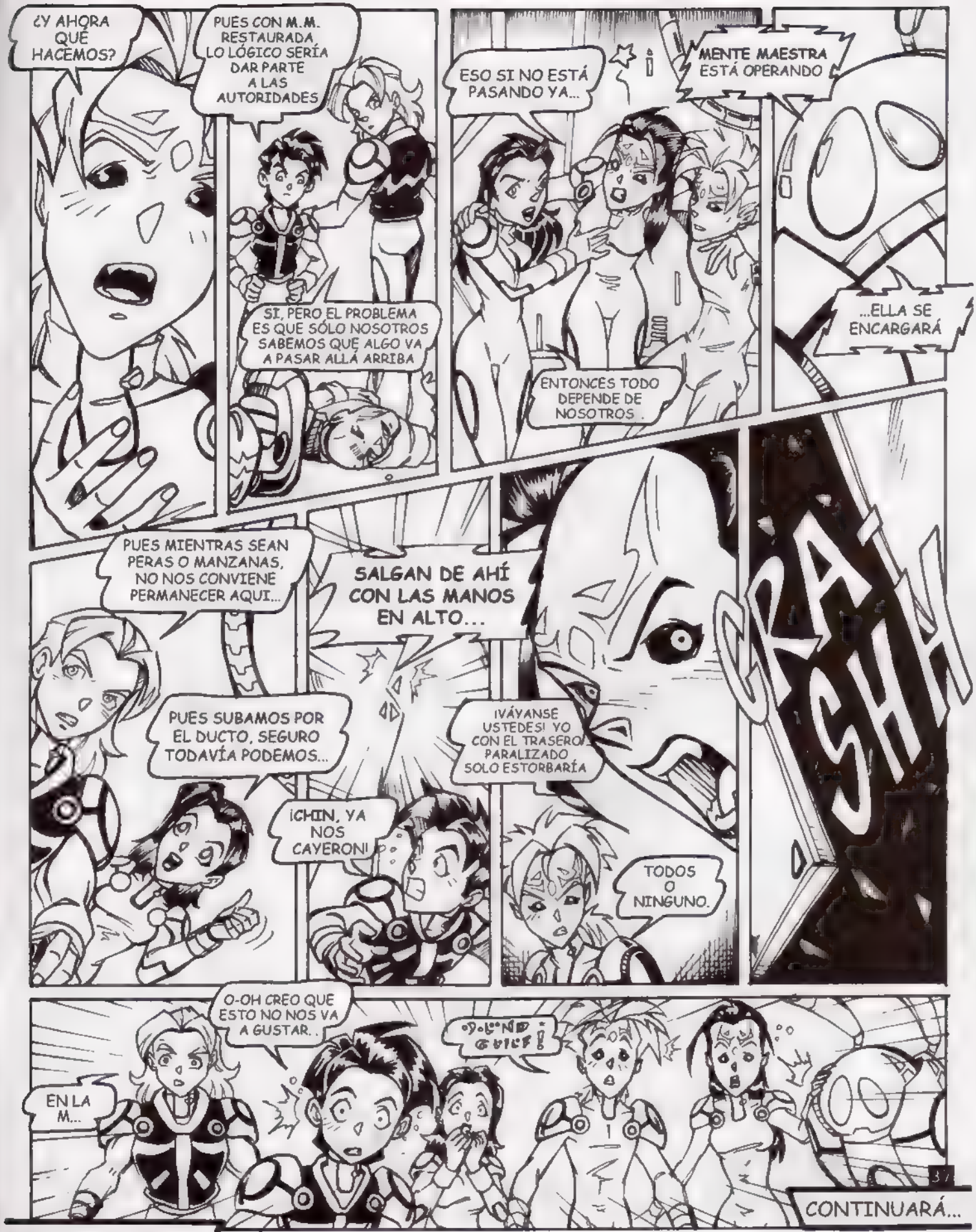

MIENTRAS TANTO
¿A POCO ME IBAS A DEJAR SOLO VANESSA..?
¡CLARO QUE NO!, ¿PERO POR QUÉ ES A MÍ A QUIEN EXCLUYEN?
¡MIRA AHÍ ESTÁN...!
¡AVANCEN, AVANCEN, NO SE DENTENGAN!
¡!?
5.3
*SI NO ENTIENDES CHECA EL NUMERO ANTERIOR. ATTE NACHO EL ASIMOV DE PETATIUX
ROMOR, VANESSA, ¿DÓNDE ESTÁN LOS DEMÁS, POR QUÉ SALÉN AL FINAL?
¿NO QUE TU GRUPO ES EL MEJOR PORTADO?
¿Y BIEN?
E-ESTE NO SÉ MAESTRO, LOS PERDIMOS AL SALIR
¿ESTÁS SEGURO?
E-ESTE...
NO, ROMOR, NO LOS VAYAS A DELATAR..
FUERON A RECONECTAR A MENTE MAESTRA.
¿DELATARLOS DE QUÉ SEÑORITA MORGANTE?
. CREO QUE USTED SABE ALGO MÁS..
¡¿QUE?!
CUÍDAME A ESTE PAR CLAUDIO
...SOBRE TODO A LA CHICA.


MIENTRAS TANTO, EN EL CORAZÓN DE LA ACADEMIA
VÁMONOS YA HYOKI, VENDRÁN A BUSCARNOS.
SI HOMBRE, UN MOMENTO...
STRYKE, YA ESTUVO...
VIENTOS, SUBAN A LA CORAZA DE LA ACADEMIA COMO QUEDAMOS.
¡CHIDO! FUERA.
¿Y TODO ESTO PARA QUÉ STRYKE?
YA TE LO EXPLIQUÉ JANET...
NO ENTIENDO ...
...ASÍ LO QUIERE EL SEÑOR BAZ, SI ES QUE QUIERES INGRESAR AQUÍ.
.. YO CREO QUE BAZ NOS ESTA UTILIZAN .
¡AGGHHK!
¡¿ENTIENDES!?
SI STRIKE, ENTIENDO.
¡TE HE DICHO QUE NO - ME - CUES-TIO-NES!
13


PARECE QUE VAN A LA CÚPULA, ALGO VA A PASAR AHÍ
NO, DETENGÁMOSLOS AQUÍ Y AHORA
CUALQUIERA ES MÁS GRANDE QUE TÚ GUSANITO
¿ENTONCES?
¡CON PERMISO!
¡DEBERÍAMOS INTERCEPTARLOS ALLÁ!
NO... SON MÁS GRANDES QUE NOSOTROS.
CLANG
¡JAA!
?
¡AHH!
DEFINITIVAMENTE COMPAÑERO MARIO, ELLA ES COMO USTED
QUE NO ME HABLES DE USTED...

¡HIYAA!
¡OUGH!
¡JA!
ZAT
NO PUEDO MOVER LA PIERNA...
JE, JE, JE
CLIK
¿QUE NO VAMOS A AYUDARLA?
NO, ELLA PUEDE SOLITA.
POW
¡JA!

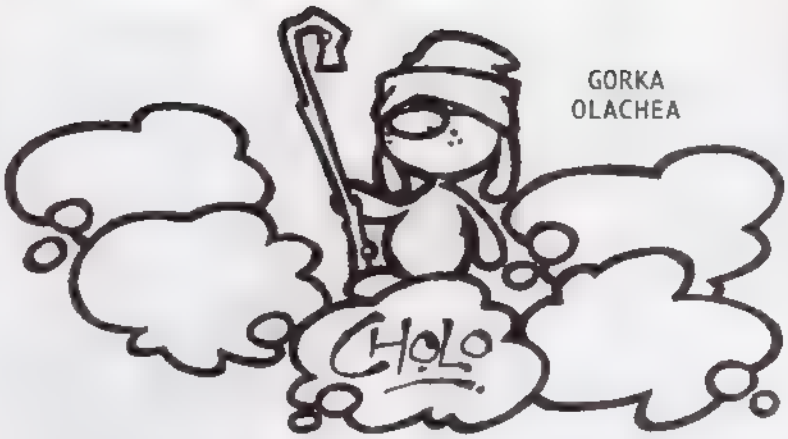
GRACIAS POR LA AYUDA...
SABÍAMOS QUE PODÍAS SOLA.
¿CREES PODER RECONECTAR A MENTE MAESTRA KRILOR?
SERÁ MEJOR APURARNOS
SI.
LO VEO MEDIO DIFÍCIL
SI, NO HAY PROBLEMA, ES CUESTIÓN DE REINVERTIR LO QUE ÉSTOS DOS HICIERON.
¿TE LASTIMÓ CON ESE DISPARO AMIGA?
NO, SÓLO ME PARALIZÓ EL TRASERO
...NO PODRÉ IR MUY RÁPIDO.
AÚN NO PUEDO CREER QUE SE HAYAN CLAVADO TAN FÁCIL A M.M.
OBVIAMENTE RECIBIERON AYUDA.
ZZT
CLAK
REINICIANDO OPERACIONES...
ALARM
RETOMANDO INFORMACIÓN DE LA UNIDAD KRILOR.



* IMPOSIBLE DE TRADUCIR..

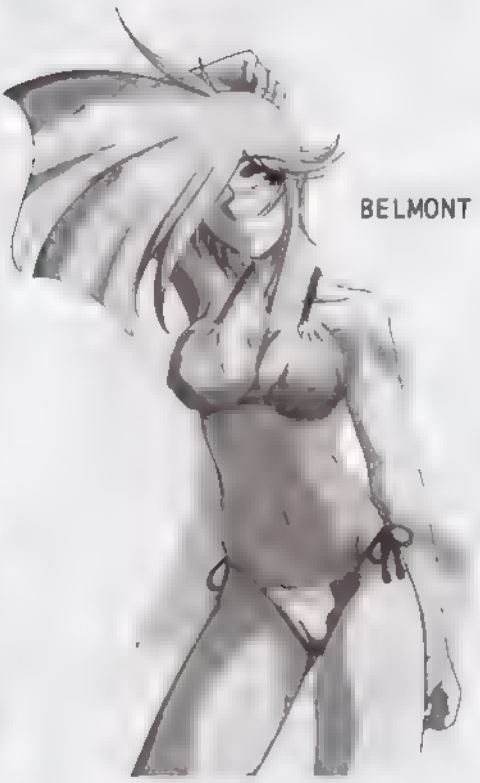
PIZARRÓN DE CORCHO

MUY PRONTO UNA NUEVA GENERACIÓN DE DIBUJANTES DEMOSTRARÁN SU TALENTO EN VARIAS PUBLICACIONES DE ESTA CASA EDITORIAL ¡NO LOS PIERDAS DE VISTA! Y COMO UNA IMAGEN DICE MÁS QUE MIL PALABRAS, AQUÍ TE DEJAMOS UNA PEQUEÑA MUESTRA DE SU TRABAJO.



GORKA OLACHEA

LAVINIA CABRERA

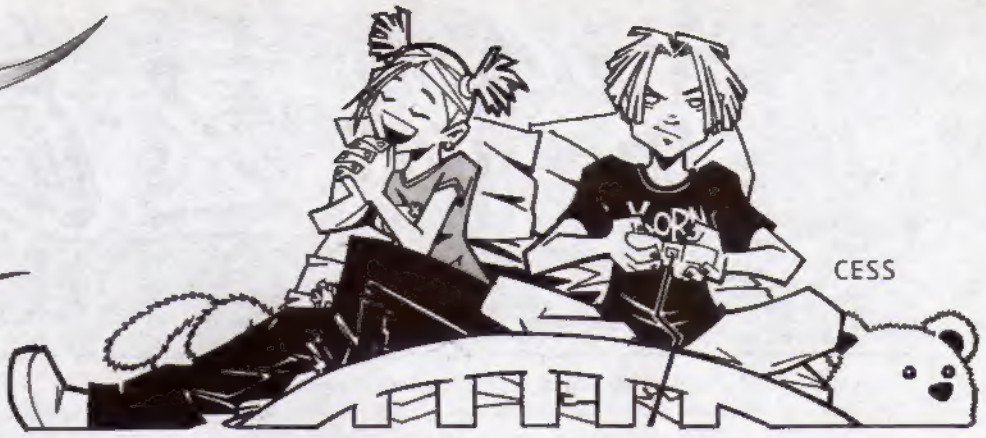


BELMONT

Shalom

AKKHA

FABIÁN ROLDÁN



CESS

RUBÉN ARMENTA (GUIONISTA) + DIBUJANTES VARIOS

ISAAC Y ESAÚ ESCORZA

NASTIENKA + GABO

JUAN FLEITES

BUZÓN DE CARTAS

Tengo el No. 9 de su revista **DibujArte**, en la editorial dice que reimprimieron los primeros números pero en el lugar donde la compré no fue posible conseguirlos. ¿Pueden ustedes vender por correo todos los números?, de ser así ¿cuánto cuestan y cómo sería el método para comprárselos?. Me interesan desde el No.0 hasta el más nuevo y me interesa saber si tienen suscripciones.

Rafael Sepúlveda Garza
Monterrey , N.L

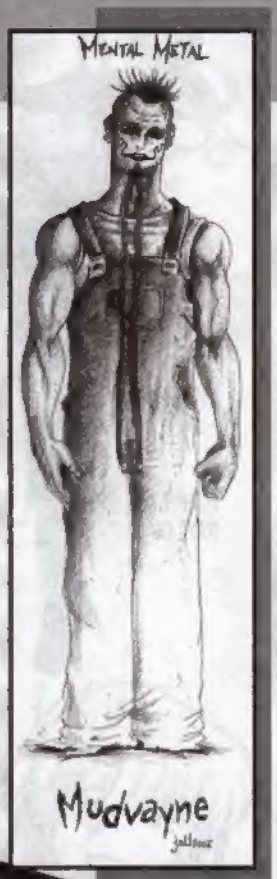
Solamente escribo por que quiero informarme sobre dibujarte:
¿todavía está a la venta? ¿En qué número van? (porque yo me quedé en el numero 9)

Enrique Tepox Daniel

Quisiera saber si de algún modo hay una oportunidad de conseguir todas las ediciones de la revista, me interesa mucho el dibujo y creo que ésta revista es una oportunidad para mejorar en cuanto a dibujo se refiere, no soy dibujante profesional pero me gusta dibujar, quiero aprender muchas cosas más acerca del dibujo, por ello... si hay una suscripción, me interesaría mucho.... de antemano agradezco la atención.

Jorge Bustos Zuñiga

Hemos tenido algunos retrasos en las fechas de salida de la revista, nos sentimos muy apenados con los lectores que mes con mes nos siguen y sabemos lo decepcionante que es el no encontrar la revista que buscas en la fecha en la que se supone debe salir. A partir de este número esperamos que estos problemas no vuelvan a presentarse ya que queremos demostrarte el profesionalismo y la seriedad de las personas que trabajamos en ésta, TÚ revista DibujArte. Gracias por seguir con nosotros, por su apoyo y su fe, nosotros no los defraudaremos.
Todos los lectores que así lo deseen, pueden enviar su cupón para poder suscribirse a esta publicación, siguiendo las instrucciones que en el mismo aparecen. Actualmente se pueden conseguir ABSOLUTAMENTE TODOS los números atrasados, conforme se vayan agotando los números lo publicaremos dentro de la misma revista.



Hola. Antes que todo quisiera felicitar a todo el equipo de **DibujArte**, se han sacado un diez con su revista. A mi en lo particular, los ejercicios de proporción me han servido de mucho, en la forma de redactar se observa el carisma de aquellos que laboran en la creación de la revista, además el contenido se me hace muy completo e interesante.
El dibujo que mando representa a Leilael (el ángel de la noche), es una de mis creaciones y también les envío un dibujo de un vocalista de un grupo que toca bien chido, de nombre Mudvayne.

Hasta Luego!
Jorge A. López Lara

No sabes el gusto que nos da el ver que chavos como tú han mejorado su nivel de dibujo gracias a DibujArte, tus ilustraciones están excelentes, tanto, que nos gustaría que colaboraras en alguna de nuestras publicaciones, si gustas. Por favor comunicate a la editorial al 55 41 00 06, con el director artístico Carlos Carbajal, ¡Esperamos tu llamada!

¿TE GUSTA DIBUJAR?

Ven con nosotros y aprende en poco tiempo

DIBUJO

DE COMIC´S, HISTORIETAS Y PUBLICITARIO

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO PUBLICITARIO, DE HISTORIETA, GRÁFICO Y POR COMPUTADORA.

VISITANOS EN: COLÓN 1 DESP. 36 COL. CENTRO
(ATRÁS DEL METRO HIDALGO)
ENTRE EL CINEMEX REAL Y LA ALAMEDA CENTRAL

TEL: 5512-63-89
5512-06-23

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO.

UNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PRESENTA ESTA PORTADA Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

1a Convención de Cómics y Juegos de Mesa

C3

Evento Oficial de Conexión MANGA

Sábado 15 y Domingo 16 de Marzo 2003

Yu-Gi-Oh! Torneo de prelanzamiento Pegasus/Joy

Outlet Cómics, Mangas, Música, Juguetes, Videos, Magic, Tarjetas, Artbooks.

Concurso de Dibujo
DENTRO DEL EVENTO
JUEZ: Karmatrón Team y Humberto Ramos

Micro racers Carreras con Micromáquinas

BEYBLADE Lucha con Trompos Japoneses

Centro de Negocios (CENEYCO)
Morelos 67 esq. Bucareli
Colonia Juárez (Metro Juárez)
Casi esq. con Reforma cerca de la glorieta de Colón.
Horario de 10am. a 7:00pm.

Boleto $15 y presentando esta revista ó cualquier otra de grupo EDITOPOSTER $10

Informes y preventa de boletos: **MANGA ROL** Av. Universidad 726 M. Zapata Tel. 56-88-33-24
MUNDO COMIC Av. Hidalgo #32 Por prepa 6 Coyoacán Tel. 56-01-06-60 **CENTRO CULTURAL TELMEX** Isla 7 frente a la taquilla del cine. mundocomic@hotmail.com www.mundocomics.com
EDITOPOSTER Salvador Díaz Mirón #156 Col. Sta. María la Ribera Tels. 55417281 y 55410006.

GRUPO **EDITOPOSTER**

Artemanía · MusicAnime · MÁXXIMO Evento · La Tierra de los Dinosaurios · Bajo Control · Conexión MANGA · DibujArte